DM 14,90 · SFR 14,90 · ÖS 105 · LFR 326 · BFR 335 · HFL 18

TOS

5/93

MAGAZIN PLUS SOFTWARE FÜR DEN ATARI ST & TT

Kampf der Systeme

- Die Evolution der Oberflächen
- Falcon 030, Amiga, Windows, Mac



Test

- Outline Art 3.0
- 1st Million
- Canon BJ 200

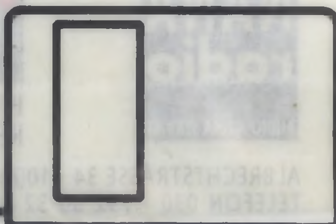


- Alle Neuigkeiten im Kurztest
- Interviews und Stimmungen



Wenn die aufgeklebte Diskette fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler

Schicken Sie defekte Disketten zum Umtausch an den ICP-Verlag
Leserservice TOS
Kennwort: Diskette 5/93
Innere-Cramer-Klett-Str. 6
8500 Nürnberg 1



Anzeigenerfolge.

Vergessen Sie einfach alles, was Sie jemals über Computer-Versand gehört haben.

Der Computer-Versand mit Sachverstand.

Jetzt neu - office modul

papyrus

So einfach geht das.

KANN IHR ATARI AUCH TELEFONIEREN?

DIGITAL DESKTOP DER ZEIT VORAUS.

NeXT HAT TAKT. GENAU 33 MHz.

Wir schreiben Zukunft.

- Mehr Service.
- Mehr Wirtschaftlichkeit.
- Mehr Umweltschutz.
- Mehr Zukunft.

0130 - 3445

berolina

ATARI Falcon030 PARTY'S

DAMIT SIE WEIHNACHTEN NICHT MIT LEEREN HÄNDEN DASTEHEN.

Schlichting

Geben Sie es zu: Diese Anzeigen kennen auch Sie. Es sind einige unserer erfolgreichen Kampagnen aus Berlin. Wir sind Spezialisten in der Computerbranche - Sie sehen es.

Und: Unsere Betreuung schließt erfolgreiche Presse- und Öffentlichkeitsarbeit ein: Von der Pressekonferenz über kontinuierliche Pressebetreuung liegt bei uns alles in kompetenten Händen.
Wir verfügen über Vollredaktionen, mit denen wir Zeitungen, Zeitschriften, Kundenmagazine, interne Hausprospekte und Kataloge erstellen.

Wir haben Erfolgsgeschichten geschrieben und mit unseren Konzepten aus kleinen Etatkunden große gemacht.

Bitte informieren Sie uns über erfolgreiche Presse- und Öffentlichkeitsarbeit.

- ❑ Anzeigenkonzept
- ❑ Komplettes Werbekonzept
- ❑ Hauszeitung/Katalog/Publikationen
- ❑ Regelmäßige Ansprache der Redaktionen
- ❑ Hörfunk- und Fernsehwerbung
- ❑ Logogestaltung/Illustration/Grafik
- ❑

Firma: ______

Geschäftsführer: ______

Anschrift: ______

AGM WERBEAGENTUR

AGM Magazin

NANA radio AUDIO MEDIA SERVICE

PRESSE PUBLIC RELATIONS

ALBRECHTSTRASSE 34 · 1000 BERLIN 41
TELEFON 030 - 792 30 32 · 791 90 14
TELEFAX 030 - 792 30 34 · 792 89 61



Ich hab da mal eine Frage...

DIE GRENZEN DES HOTLINE-SERVICE

An einem Tag der Woche steht die Redaktion eine Stunde lang für die Fragen der Leser bereit. Seit etwa drei Jahren erfahren wir so hautnah Ihre Nöte, Lob, Kritik, Anregungen.

Die Redaktion gibt bereitwillig Auskunft über alle Fragen, die sich auf das Heft beziehen. Immer wieder wird aber versucht, diesen Service zu mißbrauchen: »Ich kann gerade mein Handbuch für Programm X nicht finden, aber Sie wissen das bestimmt auswendig...«. Nein, leider können wir da nicht helfen, dafür ist die jeweilige Softwarefirma zuständig (Ein Tip dazu: Eine Liste mit den Seriennummern Ihrer Programme, Herstellern und Hotline-Telefonnummern spart viel Zeit). Auch bei der häufigen Frage: »Ich habe folgende gut ausgebaute Konfiguration und jetzt möchte ich mir noch ein Y kaufen. Funktioniert das alles zusammen?«. Auch da können wir nur passen. Das läßt sich nicht durch Ferndiagnose feststellen, sondern nur durch einen Test.

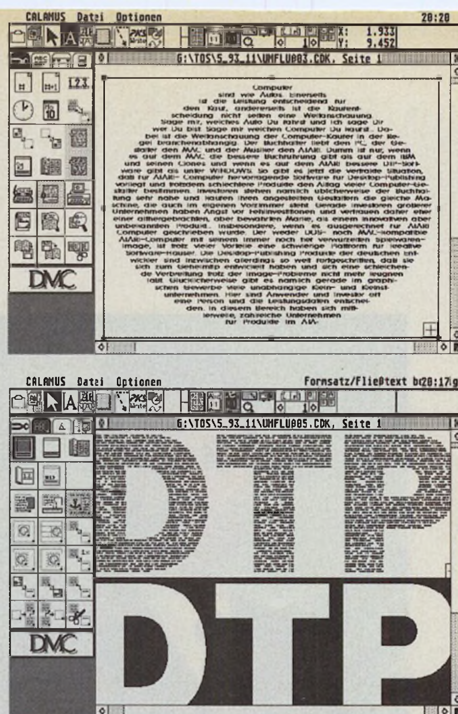
Bei Problemen mit Firmen bitten wir Sie immer um eine schriftliche Beschreibung. Nicht um Sie zu vertrösten, sondern einfach, um eine Kopie Ihres Schreibens mit der Bitte um eine Stellungnahme der betroffenen Firma zuzuleiten. Durch die schriftliche Form läßt sich das Problem exakt weiterreichen. Das bewährte Verfahren garantiert meist schnelle Hilfe.

Daß wir oft helfen können, zeigen Sendungen mit Pralinen, Urlaubskarten oder einfach nur ein Brief mit kurzem Dank. Auch wir bedanken uns dafür.

Ihr Horst Brandl,
Chefredakteur

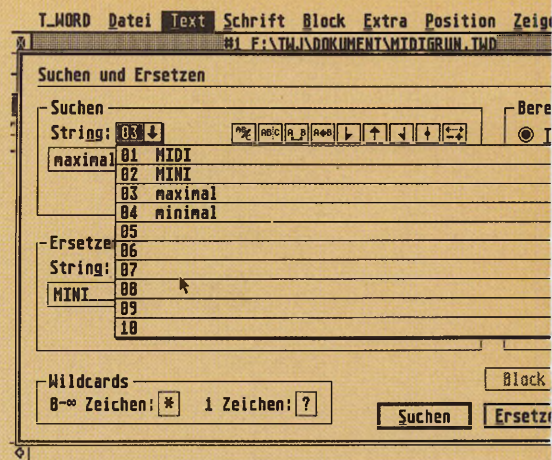
Horst Brandl

Inhalt

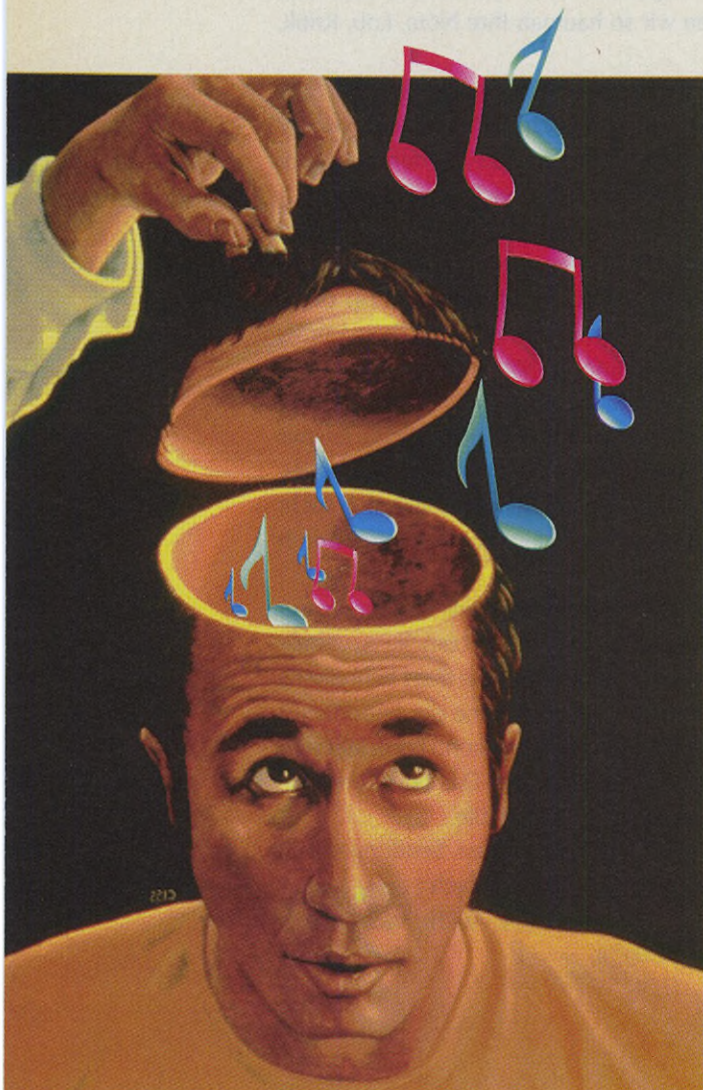


DTP ganz einfach

Seite 62



Mai



Im Mega-Mekka der Musik

Seite 10

Gut kalkuliert mit K_Spread

Seite 66

MIDI

PROGRAMMIEREN

ANWENDUNG

SPECIAL: OBERFLÄCHEN

SHAREWARE

RUBRIKEN

Hits for Kids: Der TT als Modemacher

Seite 26



AKTUELLE NEWS

BUSINESS-SOFTWARE

Neues aus der Tabellenkalkulationsszene

In der TOS 12/92 haben wir ausführlich über alle aktuellen Tabellenkalkulationsprogramme für den ATARI ST/TT/Falcon berichtet. Die Innovation hat vor allen aufgeführten Programmen nicht halt gemacht und wir berichten kurz über die neuesten Tendenzen.

LDW_Power_Calc 2: Es wird Ihnen nicht entgangen sein, daß die TOS dieses Programm zu einem phantastischen Preis Ihren Lesern anbietet. Dies scheint derzeit die letzte Möglichkeit zu sein, dieses leistungsstarke Tabellenkalkulationsprogramm zu beziehen. LDW hat die Lizenz eingezogen und an ATARI verkauft. Doch ob und wann ATARI das Produkt vertreiben wird, ist derzeit noch offen.

K_SPREAD_4: Wie wir bereits angedeutet haben, legt Omikron selbst Hand an. Derzeit wurde der Quelltext bereits auf einen leistungsfähigeren C-Compiler übertragen und läuft. Allein dies brachte schon eine deutliche Geschwindigkeitssteigerung. Doch damit will es Omikron nicht bewenden lassen. Wir müssen gespannt sein.

BASiCHART: Auch an diesem Programm wird ständig weiterentwickelt. In der aktuellsten Version wurde das Zusammenspiel mit WK1-Dateien erheblich verbessert. Das Programm läuft nun auch in der mittleren TT-Auflösung, kann CSV-Formate ausgeben, besitzt nun eine erweiterte Suchfunktion und die Schriftgröße paßt sich automatisch der Bildschirmgröße an. QUERDRUCK2, aus dem gleichen Haus, arbeitet nun mit HP-kompatiblen Tintenstrahldruckern zusammen und die Druckerausgabe auf 24-Nadeldruckern wurde erheblich beschleunigt.

GEMCalc liegt mittlerweile in der Version 3.6 vor und verfügt über ein 41-seitiges Handbuch, das optional bezogen werden kann. (vgl. TOS 2/93 S. 8)

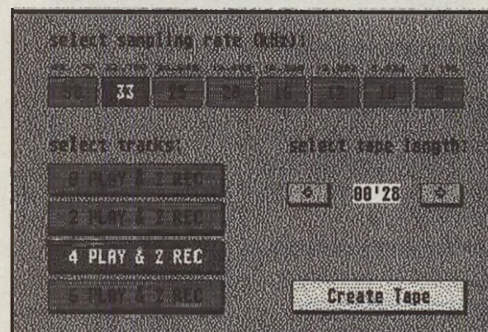
CIA 1.24: Wurde nicht nur deutlich, vor allem bei der Formeleingabe, verbessert, man kann nun auch ein 50-seitiges Handbuch dazu beziehen. Zu dem Programm erhält man desweiteren auch ein Programm RELSHIPS.APP, das den dynamischen Datenaustausch organisiert. Damit lassen sich geänderte Daten in verschiedenen Dateien automatisch aktualisieren.



DigiTape für FALCON 030

Seit Februar 1993 hat die Harddiskrecording-Software von Trade iT eine modulare Effektschnittstelle. Der empfohlene Verkaufspreis für DigiTape bleibt aber weiterhin 199 Mark.

Mit der neuen Version können jetzt zur Laufzeit Effekte für den Signalprozessor DSP56001 nachgeladen werden. Die Schnittstelle wird jedem bei Atari registrierten Entwickler mit Zugang zu den Entwicklerunterlagen des FALCON 030 freigegeben. Die Unterlagen über die Ansteuerung der Modulschnittstelle im DigiTape und Beispielsourcen sind bei Trade iT erhältlich. Die Geschwindigkeit des Umkopierens der Aufnahmespuren in die Wiedergabespuren konnte stark beschleunigt werden. Eine erweiterte Version von DigiTape zur Verwaltung von 32 virtuellen Spuren, von denen je nach Samplingrate bis zu acht gleichzeitig abgehört und bearbeitet werden können, ist in Vorbereitung.



Mit DigiTape können Sie Effekte für den DSP nachladen

Trade iT, Arheilgerweg 6, 6101 Roßdorf/Hessen, Tel: 0 61 54 / 90 37, Fax: 0 61 54-8 28 94

Neues von LogiLex

BGH-DAT, Version 1.0, auflösungsunabhängig, 398 Mark: Die bewährte Volltextdatenbank mit den Entscheidungen des Bundesgerichtshofes für Zivilsachen seit 1986 aus dem Cad Heymanns Verlag, ist nun auch auf dem Atari ST verfügbar. Für die atemberaubende Geschwindigkeit sorgt das allein lauffähige Volltext-Modul von 1st Card.

Die Schnupper-Version für 58,90 Mark bietet den vollen Leistungsumfang im Volltextretrieval, jedoch beschränkt sie sich auf Entscheidungen des 6. und 11. Senat. Die Kosten der Schnupperversion wer-

AKTUELLE
NEWS

den beim Kauf von BGH-DAT angerechnet.
LexiCom, Version 1.0, auflösungsunabhängig, 59,80 Mark: Volltextdatenbank inkl. lauffähigem 1st Card-Volltext-Modul mit folgenden Gesetzestexten: GG, BGB.StGB, OWiG, VwVfG, HGB, GmbHG, AGBG, ZPO, StPO, VwGO, GVG, ProduktHaftG, VerbrKrG, HaustürWG. Die Profi-Version dieser Anwendung bietet für 128 Mark zusätzlich: EheG, GBO, StVG, StVO, UWG und VVG.
DATAlight, Version 2.5, auflösungsunabhängig, 129 Mark: Online-Komprimierung kompletter Disketten und Festplattenpartitionen bei voller Transparenz, d.h. alle Programme arbeiten wie gewohnt mit den komprimierten Medien. Drei verschiedene Komprimieralgorithmen gewährleisten optimale und den jeweiligen Daten angepaßte Komprimierung. Die Entpackgeschwindigkeit (TT) beträgt je nach Verfahren bis zu 750 KByte/sec. Eine spezielle Falcon-Version nutzt alle Möglichkeiten des DSP und führt zu nochmals deutlich höheren Geschwindigkeiten.
1st Lock, Version 1.2, auflösungsunabhängig, 189 Mark: Zugangsschutz kombiniert mit Online-Verschlüsselung. Durch die Verschlüsselung ganzer Partitionen (inklusive FAT) und individuelle Programmversionen mit jeweils eigenem Verschlüsselungsverfahren wird vollständiger Rundum-Schutz für Disketten und Festplatten gewährleistet.

Gerhad Oppenhorst Eifelstr.32 5300 Bonn 1, Tel. 02 28 / 65 83 46

Bildbearbeitung Chagall

Seit Anfang Januar 1993 wird die Halbtonversion von Chagall mit den 32 und 256 Graustufen-Handscannern von Trade iT ausgeliefert. Die Farbversion ist ab sofort auch lieferbar.
Viele Neuerungen wurden inzwischen realisiert. Neben den bekannten Features wie Kompatibilität zu MultiTOS, 3D-Look, völlige Unabhängigkeit von Auflösung und Farbgrafikkarten bis hin zu True Color wurden weitere, richtungsweisende benutzerergonomische Elemente verwirklicht. Beispiele sind »nichtmodale« Dialoge, d.h. mehrere Bedingungselemente und Funktionen können auf dem Desptop abgelegt und auch im Hintergrund schnell aktiviert werden. Auch ist z.B. »Drag and Drop«, das Verschieben von Blockinhalten zwischen verschiedenen Fenstern, möglich. Die Bedienung kann jetzt mittels Tastaturkürzel durch Digitizertabletts erfolgen.
Für alle Kunden von Trade iT besteht die Möglichkeit, die Softwarepakete der Repro Studio Serie auf Chagall upzugraden.

Trade iT, Arheilgerweg 6, 6101 Roßdorf/Hessen, Tel: 0 61 54-90 37, Fax: 0 61 54-8 28 94

RUND UM ATARI

Shareware-Registrierung auf CompuServe

CompuServe Incorporated bietet einen neuen Registrierungsdienst, um Shareware-Programmierer und die steigende Zahl von CompuServe-Mitgliedern, die mit Shareware-Programmen arbeiten, zu unterstützen. Mit einer Registrierungsdatenbank bietet CompuServe seinen Mitgliedern die Möglichkeit, sich online als Benutzer eines Programms registrieren zu lassen. Die Registrierungs-Gebühr wird vom CompuServe-Konto des Mitglieds abgebucht und abzüglich einer geringen Gebühr für den Verwaltungsaufwand per Scheck an den Programmierer geschickt. In die Datenbank wurden bereits mehrere hundert Programme mit Informationen wie Titel, Dateiname, Dateigröße, Name des Programmierers und Registrierunngs-Gebühr eingetragen. CompuServe bietet seinen 1,1 Millionen Mitgliedern neben dem Registrierungsdienst auch PC-Support, E-Mail, Investitions-Informationen, Unterhaltung und Computer-Spiele sowie verschiedene Nachrichtenagenturen. E-Mail-Dienste, Zugriff auf verschiedene Datenbanken, Systemintegration, Software, Frame Relay-Technik und Wide Area Network-Dienste gehören ebenso zu den Dienstleistungen von CompuServe.

CompuServe GmbH, Jahnstr. 2, 8025 Unterhaching, Tel.: 0 89 / 66 55 00

Berichtigung

Im Testbericht über »Artis« in der TOS 3/93, Seite 16 ff, unterlief uns beim Preis des Programms ein bedauerlicher Irrtum: Artis 3 kostet nicht wie berichtet 398 Mark, sondern nur 298 Mark. Wir bitten, das Versehen zu entschuldigen.
Mittlerweile wurde Artis auch um ein neues Speicherformat erweitert: Der BMP-(Windows)-Format-Treiber kann nun Grafiken dieses Formats nicht nur laden sondern auch speichern.

Artis Software, Hohlweggasse 40–54, A-1030 Wien, Tel. 0043 1 79 80 434

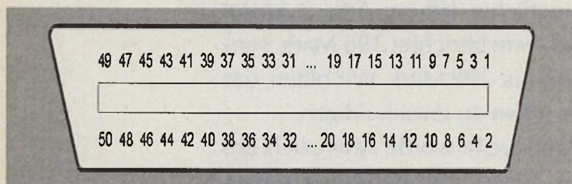
Kein Anschluß unter dieser Nummer

Massenspeicher an Ataris TT- und Falcon-Modellen

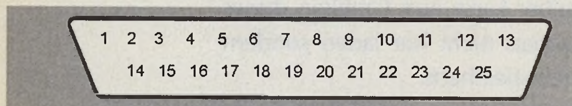
Mit den eingebauten Massenspeichern am TT oder am Falcon kommt man nicht unbedingt sehr weit. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit einem einfachen Umbau mehr Platz schaffen.

Von Dietmar Lorenz Ein Massenmedium wie eine zweite Festplatte, eine Wechselplatte, einen Streamer oder ein CD-Rom-Laufwerk an den Atari anzuschließen, gestaltet sich aufgrund des fehlenden Raumangebotes im Gehäuse sowie der fehlenden Möglichkeit Steckkarten anzubringen, nicht so einfach wie an einem PC. Doch der Weg zur Außenwelt öffnet sich aufgrund der am TT und am Falcon vorhandenen SCSI-Schnittstelle (Small Computer System Interface). Alle Massenmedien und auch viele andere Geräte sind mit einer solchen Schnittstelle erhältlich. Entscheiden Sie sich also für eine SCSI-Festplatte beliebiger Größe oder ein beliebiges anderes Medium Ihrer Wahl, benötigen Sie nur noch ein externes Gehäuse mit einem Netzteil.

Der Einbau der SCSI-Platte in das Gehäuse ist recht einfach. Im Gehäuse finden Sie einen kleinen Stecker des internen Netzgerätes, der für die Stromversorgung der Festplatte zuständig ist. Durch die Formung des Steckers ist ein falsches Einstecken nahezu unmöglich. Anders sieht das mit dem 50-poligen SCSI-Stecker aus. Dieser sollte an der Unterseite eine kleine Ausbuchtung enthalten, die ein falsches Einstecken verhindert. Leider ist diese Hilfe nicht immer vorhanden. Achten Sie also auf entsprechende Markierungen. Allerdings ist bei versehentlich falscher Polung zumindest bei mir kein größerer Defekt aufgetreten.



Die Belegung des 50-poligen Centronics-Steckers



Die Belegung des 25-poligen Subm-D-Steckers (männlich)

SCSI 50-polig	25-Subm-D	Funktion
2	8	d0
4	21	d1
6	22	d2
8	10	d3
10	23	d4
12	11	d5
14	12	d6
16	13	d7
18	20	dbp parity
20	7	gnd
22	9	gnd
24	14	gnd
26	25	term power
28	16	gnd
30	18	gnd
32	17	atn
34	24	gnd
36	6	bsy
38	5	ack
40	4	rst
42	2	msg
44	19	sel
46	15	c/d
48	1	req
50	3	i/o
1,3 ... 49		gnd

Die Treibersoftware fand dann lediglich die Festplatte nicht.

Auf der Festplatte finden Sie meist zwei kleine Jumper zum Einstellen der SCSI-ID. Diese Kennung ist notwendig, wenn Sie mehrere SCSI-Geräte an ihrem Computer betreiben. Damit die Treibersoftware die Geräte unterscheiden kann, muß diese jeweils eine andere ID besitzen. Sind alle Jumper entfernt, ist die ID gleich null. Dieses ist allerdings auch die Voreinstellung der gegebenenfalls intern installierten Festplatte. Sie müssen also zumindest einen Jumper aufstecken, um diese zu ändern. Die Treiber-Software, z.B. SCSI-Tools von Hard&Soft, scannt nach dem Programmstart die ID-Nummern und zeigt Ihnen die gefundenen Kennungen. Danach meldet das Programm auch den Hersteller und Typ der Festplatte. Das gezeigte Gehäuse bietet die komfortable Möglichkeit, die Kennung mit einem Schalter auf der Gehäuse-Rückseite zu verändern.

Der SCSI-Stecker am Gehäuse ist entweder eine 50-poliger Centronics-Buchse oder eine 25-polige D-Sub-Buchse. Möchten Sie die Kosten für ein fertiges Verbindungskabel sparen, so können Sie sich dieses mit der folgenden Steckerbelegung selbst anfertigen. Die SCSI-Belegung gilt für den Steckkontakt an der Festplatte. Die Numerierung der Kontakte des Centronics-Steckers entnehmen Sie der Grafik. Sie entspricht nicht den manchmal auf dem Stecker angegebenen Nummern. Die Reihenfolge der Nummern der D-Sub-Stecker ist allerdings gleich.

Eine Ausbaustufe weiter können Sie einen Wechselplattenrahmen (wie dieses auch Vobis in seinen Computern anbietet) installieren und mit mehreren Festplatten arbeiten, indem Sie diese einfach aus dem Rahmen ziehen und die neue Platte einschieben. **(wk)**

BOC Computersysteme Bernd Och, Künzeller Str. 93, 6400 Fulda, Tel. 06 61 / 970 10 10

Die intelligente Office Lösung

ARGUS PROFESSIONAL

FREIHEIT VON TÄGLICHER ROUTINE

ARGUS PROFESSIONAL: Die Komplette, voll graphische und modulare Fakturierung mit komfortabler Kunden- Artikel/Lager-, Rechnungsverwaltung, automatischem Mahnwesen, Umsatzberechnung, Verbindlichkeitenverwaltung und Dauerauftragsabwicklung.

Inclusive dem **ELECTRONIC BANKING** Modul zur Teilnahme am kostensparenden und bequemen Zahlungsverkehr auf Diskette. Durch das moderne mandantenfähige Datenbankkonzept ist eine interaktive und außergewöhnlich einfache Bedienbarkeit gewährleistet. Testen Sie unsere Software und entscheiden Sie selbst!



IDEART
KARIM EL BUREIASI
SOFTWARE + SYSTEME
6300 GIESSEN / LÖBERSTR. 8
TEL (0641) 792323
FAX (0641) 792536

798.-
DEMO: DM 20.-

VEKTOR GRAFIK RAHMEN

RAHMEN I-3
200 Vektorgrafik-Rahmen
inkl. Grafikübersicht
99.- DM

FISCHER COMPUTER-GRAFIK & DESIGN
DRÖGENSTRAßE 42
D-4950 MINDEN
TEL 0571 / 46930 FAX 43291

Alle Grafiken im CVG-Format u. im Gebrauch Copyright frei.

!Pssst!

Wichtig:

80-seitiger Katalog für Atari
- kostenlos -
Viele tolle Angebote
Massig gute Info's
Sofort anfordern bei:

Akzente Softwarevertrieb
J. Wassermann
Schlehenweg 12
7080 Aalen
Tel.: 07361/36606
Fax: 07361/36607

SPAREN SIE!

jährlich ca. DM 250.-

bei 20 Überweisungen + 3 Daueraufträgen pro Monat.

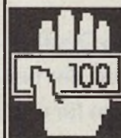


ELECTRONIC BANKING

Das Programm für den datenträgergestützten Zahlungsverkehr für die ATARI ST/E, TT Modelle







Überweisen per Diskette. Werden Sie unabhängig von Ihre Bank. Sparen Sie sich Zeit, Geld und Arbeit. Bezahlen Sie Ihre Rechnungen per Diskette. Verwalten Sie Ihre Überweisungen, Lastschriften und Daueraufträge über argus ELECTRONIC BANKING. Ob im In- oder Ausland, ob Miete, Versicherung oder Vermögenswirksame Leistung, unser Programm unterstützt vollständig den bundesdeutschen Bankenstandard. Daueraufträge werden bei Fälligkeit automatisch realisiert. Das Ausfüllen von Formularen entfällt völlig. Die Bankgebühren sind erheblich günstiger, da dieses Verfahren dem einer Sammelüberweisung gleichkommt. Darüber hinaus können Sie sich jederzeit einen Überblick verschaffen wann - an wen - wieviel bezahlt oder eingezogen wurde.

In der neuesten vollständig überarbeiteten Version 1.07 ist ein listenorientiertes Datenbankkonzept integriert, welches es Ihnen ermöglicht Listen von Kunden, Lieferanten, Buchungen und Daueraufträgen nach Bedarf abzuspeichern und zuzuladen.

198.-
DEMO: 20.-

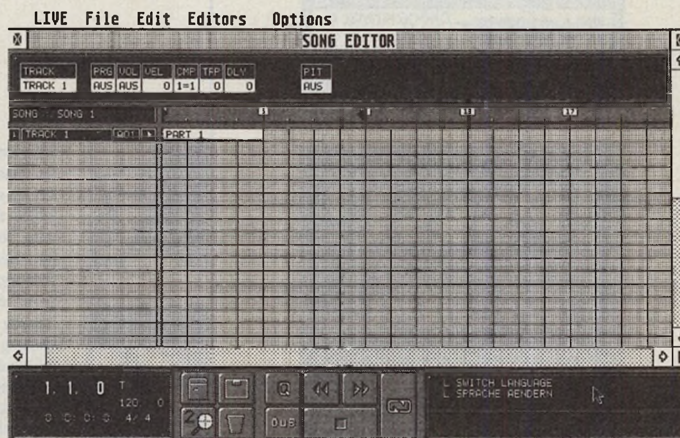


IDEART
EL BUREIASI / METKE / PÖRTNER
SOFTWARE + SYSTEME
6300 GIESSEN / LÖBERSTR. 8
TEL (0641) 792323
FAX (0641) 792536

Eine ruhige Messe

14. Internationale Musikmesse in Frankfurt

»Schön ruhig« - So lautete das übereinstimmende Urteil sowohl von Ausstellern als auch Besuchern der diesjährigen Frankfurter Musikmesse. Die allgemein flaue wirtschaftliche Lage fordert eben auch in der Musikindustrie ihren Tribut.



»Live+«, nun Fenster-orientiert und MultiTOS-fähig

Von Kai Schwirzke Deutlich positive Akzente setzten die bedeutenden Softwarefirmen für den Falcon 030, der zum Zeitpunkt der Musikmesse bereits in größeren Stückzahlen in den Kaufhausketten erhältlich war. Viele Firmen präsentierten Harddisk-Recording-Systeme für den Falcon und zeigten sich von der Leistungsfähigkeit der Hardware stark beeindruckt. Es scheint, als ob der Falke nun doch - wenn auch mit leicht angesengten Schwingen - seinen verdienten Höhenflug antreten könnte.

Gewinner der Musikmesse war jedoch ohne Frage der PC, der von den Herstellern in Hülle und Fülle mit Soft- und Hardware bedacht wurde. Vom einfachen Einsteigersequenzer bis hin zum professionellen Mastering-System - es gibt keinen Bereich, in dem die MS-Dosen nicht mit qualitativ hochwertigen Lösungen Fuß gefaßt hätten. Das angesagte Betriebssystem heißt dabei »Windows 3.1«, von OS/2 weit und breit keine Spur. Auffällig übrigens, daß viele vom - angeblich unprofessionellen - ST kommende Entwickler beim Stichwort »Programmentwicklung unter Windows« leidvoll die Augenbrauen gen lichten Scheitel verzogen...

Die C-LAB Nachfolgefirma EMAGIC präsentierte auf dieser Messe wie nicht anders zu erwarten ihre Sequenzerneuentwicklung »Notator Logic« auf allen drei relevanten Rechnerplattformen. Neben der Freude über frischen Wind auf dem Sequenzer-Sektor sorgten die Hamburger aber auch mit einem etwas zweifelhaften »Upgrade-Service« für die Produkte ihres stärksten Mitbewerbers aus Hamburg für einige Verärgerung bei manchem Messeteilnehmer.

Auch die Firma Steinberg bietet mittlerweile ihre komplette Sequenzer-Palette angefangen von Cubase-Lite bis zum Cubase-Score/Audio auf den drei »angesagten« Rechnertypen an. Weiterhin sollen die bereits im Vorjahr angekündigten Module (Studio Module, StyleTrax und CueTrax) in Kürze ausgeliefert werden. Einen echten Knüller zeigten die Hanseaten allerdings mit einer speziell für den Falcon angepaßten Cubase-Audio-Version, die Achtspur-Digital-HD-Recording ohne zusätzliche Hardware auf diesem Computer ermöglicht - eine schnelle SCSI-Platte vorausgesetzt. Zwei digitale Tracks lassen sich dabei zeitsparend im Rechner-RAM installieren, einzelne Klangereignisse aus einer Spur herausschneiden und dann parallel als Einzelsamples in einer normalen Cubase-Spur (!) weiterverwenden. Selbstverständlich besteht 100prozentige (Audio-)File-Kompatibilität zu den auf dem Yamaha CBX-D5 basierenden Cubase-Versionen. Die Audioqualität erreicht dabei zwar nicht ganz den Standard des Yamaha HD-Rekorders, dürfte aber für viele Anwendungen voll und ganz ausreichen.

Soft Arts überraschte mit »Live +«, der nun Fenster-orientierten und MultiTOS-fähigen Version des bereits bekannten Live-Sequenzers. Notendrucker durften am Stand die Version 2.0 des erfolgreichen Score Perfect Professional begutachten.

Bei Geerdes programmiert man nun schon seit beinahe zwei Jahren unermüdlich am »Star Track«-Sequenzer und demonstrierte in diesem Jahr eine grafisch völlig neugestaltete Fassung des Programms mit integrierter Online-Hilfe. Die Stichworte »objektorientiert, hierarchisch, modular« ma-

chen Appetit auf die verkaufsfertige Version des »Star Track Delight«. DVPI präsentierte die neue Version 2.0 des beliebten Session Partners, der nun über einen integrierten Sequenzer inklusive Grid-Editor verfügt. Weiterhin bietet Session Partner II nun acht Part-Banks anstatt der bekannten zwei. Hinter dem MIDI-Manager verbergen sich zehn Fader, mit denen sich für alle Instrumente die Lautstärke, Program-Changes, Aftertouch, kurz, sämtliche MIDI-Controller verändern und in Real-Time aufnehmen lassen. Der Preis für den Session Partner II: 698 Mark inklusive eines einjährigen Upgrade-Services.

Neues auch von der Berliner Firma SoundPool. Neben dem leicht verbesserten Freestyle 3.1 – jetzt sorgt M-ROS für präzises Timing – stellte man eine erste Version eines Zweispur-Mastering-Programms für den Falcon vor, das in einigen Wochen für circa 398 Mark in den Handel kommen soll. Gemessen an der kurzen Entwicklungszeit vermochte diese Vorversion aber durchaus zu überzeugen. Speziell auf Gitarristen zugeschnitten ist »Guitar Dreams«, ein Lern-/Lehr- und Trainingsprogramm für Skalen, Akkorde und Intervalle.

Mit dem 05R/W hat nun auch die Firma Korg einen kleinen Expander im halben 19-Zoll-Format im Programm. Preis und Ausstattung zielen dabei eindeutig in Richtung SoundCanvas (Roland) und TG100 (Yamaha). Wir stellen Ihnen dieses interessante Produkt in unserer MIDI-Rubrik etwas genauer vor.

Kawai bescherte auf der Messe den K11, einen 32stimmigen Synthesizer mit 384 Sounds, 512 Wellenformen und 18Bit Signalverarbeitung (siehe MIDI-Rubrik). Weiterhin zeigte Kawai eine neuentwickelte Keyboard-Serie, bestehend aus den Modellen X40-D, X50-D und dem ARA10, das speziell auf die Bedürfnisse arabischer Musiker hin konzipiert wurde. Die Keyboards bieten die bekannte »One-FingerAd-Lib« Begleitautomatik, ein anschlagsdynamisches Keyboard mit 61 Tasten sowie ein neuartiges »Super 3D«-Soundsystem. Die Keyboards sind kompatibel zum GM-Standard.

Neu von Ensoniq gab es den TS-10 Performance/Composition-Synthesizer zu bestaunen. Diese klassische, 32stimmige Workstation bietet 6 MByte Sample-ROM, bis zu 8 MByte Sample-RAM, einen 24-Bit-Effektprozessor, 1,44-MByte-Diskettenlaufwerk und einen 24-Spur-Sequenzer. Was will man mehr? **(wk)**

LESER BRIEFE



Nur Kritik, die nicht weh tut?

Als überzeugter Atari-User bin ich teils entsetzt, teils erzürnt über die Kampagne, die einige Atari-Freunde betreiben. Es scheint, als besäße ein Großteil aller Atari-User ein gestörtes Selbstbewußtsein. Dabei sollten die Atari-User nicht objektiv minderbemittelte Systeme betrachten, sondern mal nach vorne schauen: Apple und Unix seien hier nur als Schlagwörter genannt. Würden die User ihre Kraft verwenden, um von diesen ausgereiften Systemen zu lernen, würde der Atari-Markt gewinnen. Stattdessen gefallen sich die Atari-User in der Gestalt der Götterboten und sind nimmermüde, die Apokalypse der TOS-Maschinen heraufzubeschwören. Da wird lamentiert, kritisiert und polemisiert.

Richtig ist, daß Atari den Falcon nicht rechtzeitig in die Regale gebracht hat. Daß dies allerdings nicht Ataris Schuld war, sondern die der Platinenfirma, beachtet man nicht. Das Geschäft ist hart und wir, die User, sind es auch. Warum auch? Hätte Atari eigene Fertigungsanlagen, wäre das nicht passiert. Selbst schuld!

Multi-TOS und FSM-GDOS lassen auf sich warten... und schon ist die User-Gemeinde nimmermüde, auch dieses zu kritisieren.

Ich bin gewiß nicht der Meinung, man sollte alles, was Atari da so treibt, kommentarlos hinnehmen. Daß das Multi-TOS so lange auf sich hat warten lassen, ist ärgerlich genug, doch es gibt einiges zu bedenken: Firmen wie Atari, Commodore und auch Apple betreiben neben dem Vertrieb auch Entwicklungsarbeit. Eine Arbeit, die Vobis oder Escom gar nicht kennen. Dies braucht seine Zeit und geht nie ohne Kinderkrankheiten ab. Dafür ist aber gewiß, daß Atari auch den nächsten Quantensprung in der Computertechnik miterleben wird. Etwas, wovon die PC-Clone-Firmen nur träumen können.

ICP-Verlag
Redaktion TOS
Kennwort: Podium
Wendelsteinstr. 3
8011 Vaterstetten/Mchn.

Was den Atari-Markt bewegt, findet hier seinen Niederschlag. Unser Podium dient Ihnen als ein Medium in viele Richtungen: Atari, Soft- und Hardwarehersteller, Leser und natürlich der Redaktion.

Allein aus diesem Grunde sollte die User-Gemeinde geschlossen hinter Atari stehen. Dabei ist Kritik auf jeden Fall wünschenwert, doch sollte man auf einen kontruktiveren, diplomatischeren Ton achten. Schließlich will man ja selbst, daß es Atari gut geht...

Ich denke da immer an einen unschlüssigen, potentiellen Computerkäufer, der in die TOS schaut, um zu sehen, was denn dieser Atari so kann. Mal ehrlich, würden die verehrten Leser einen Computer von einer Firma kaufen, die sogar in ihrer Fachzeitschrift als unfähig dargestellt wird?

Armin Schmiegel, Oldenburg

TOS: Sie verwechseln uns. Wir sind nicht die ausgelagerte Werbeabteilung von Atari.

Wo bleiben die Kappen?

Sie hatten in Ihrer Zeitschrift (Ausgabe 02/91) zum Thema »Zubehör für den Computer« unter anderem den Tastatursatz der Firma RTS empfohlen.

Ich kaufte am 08.02.91 direkt bei RTS einen Satz für meine Mega-ST-Tastatur und bin mit dem neuen Schreibgefühl sehr zufrieden.

Nach ungefähr einem halben Jahr Einsatz verloren nun einige dieser Kappen ihre Beschriftung. Die Firma RTS hat diese Kappen im Juli 91 anstandslos ersetzt. Nach einem weiteren Jahr hatten wieder einige Kappen ihre Beschriftung verloren und RTS teilte mir mit, daß dies ein allgemeines Problem dieser Tastaturkappen sei.

Daraufhin bestellte ich am 15.07.92 bei o.g. Firma 20 Tastaturkappen für 15 DM. Damit der Versand schneller vonstatten gehen sollte, wurde ich gebeten, einen Verrechnungsscheck der Bestellung beizulegen. Nach circa sechs Wochen rief ich bei der Firma und fragte, ob meine Bestellung vom 15.07.92 schon bearbeitet worden sei. Prompt erhielt ich ▶

LESER BRIEFE



am 31.08.92 eine Sendung. Leider mit den falschen Kappen. Ich schickte diese Sendung zurück mit der Bitte um Umtausch. Am 03.09.92 kam eine Sendung mit wiederum falschen Kappen, die ich ebenfalls mit der Bitte um Umtausch und einer genauen Beschreibung meiner Bedürfnisse zurücksandte. Das Geld war zu diesem Zeitpunkt schon vom Konto abgebucht.
Ich führte bis zum 28.10.92 unzählige Telefonate mit der Firma, in denen mir jedesmal mitgeteilt wurde, daß die Tastaturkappen in den nächsten Tagen zugesandt würden. Am 28.10.92 bat ich RTS in einem Schreiben, mir die Kappen bis zum 14.11.92 zuzusenden oder mir das Geld zurückzuerstatten.
Seither habe ich von der Firma nie wieder etwas gehört, geschweige denn etwas gesehen.

Wolfram Müller, Pfinztal

TOS: Nach unserer Nachfrage bei RTS erreichte uns ein weiterer Brief von Wolfram Müller:

Ich möchte Ihnen für Ihre große Hilfe recht herzlich danken.
Herr Luik von der Firma RTS aus Tiefenbronn hatte sich am 23.02.93 mit mir telefonisch in Verbindung gesetzt und um eine nochmalige Auftragserteilung gebeten. Die Tastaturkappen erhielt ich dann am 25.02.93.

Wolfram Müller, Pfinztal

Danke für drei Jahre TOS

Seit fast drei Jahren lese ich nun die TOS und das Editorial.
Es ist an der Zeit, daß ich Ihrer Zeitschrift und besonders Herrn Brandl für das Editorial meine Komplimente mache. Eine gute Zeitschrift, auf die ich nicht verzichten möchte, solange mein Atari Mega STE noch so gut funktioniert wie bisher.
Wie lange gibt's den TT noch? Der Falcon ist für mich nicht interessant ohne abgesetzte Tastatur.

Wolfgang Hahn, Solingen

TOS: Vielen Dank für das Lob der Zeitschrift und des Editorials. Allerdings stammt zwar der Text für das Editorial immer von mir, aber die Anstösse dazu ergeben sich oft aus Diskussionen innerhalb der Redaktion und sind nicht immer nur meine Ideen.
Der Atari TT wird noch einige Zeit existieren. Atari ist sich bewußt, daß der Falcon den TT nicht umfassend ersetzen kann. Vor wenigen Tagen erreichte uns die Mitteilung, daß Atari eine neue Serie TTs (500 bis 1000 Stück) auflegen wird, allein wegen Nachfragen aus Deutschland.

...als der Falcon auf dem Dach

Völlig berechtigt hat Horst Brandl das Handeln von Atari »selbstmörderisch« genannt. Dabei hatte er noch kurz zuvor eine Lanze für die Firma gebrochen, indem er den Ausstieg von Alwin Stumpf als nicht so tragisch ansehen mochte. Er scheint aber doch mehr zu bedeuten als die Unwilligkeit eines Einzelnen.
Wie sieht das nun für einen 70 Jahre alten Rentner und Atari-Benutzer aus, der seinen 1040 STF seit sechs Jahren besitzt, das RAM einmal auf 4 MByte aufgerüstet hat und seitdem sehr zufrieden mit ihm arbeitet. Ich verwende ihn nicht nicht nur als Schreibmaschine, sondern mit allen wesentlichen erreichbaren Grafik- und Ergänzungsprogrammen, sowie mit GFA-BASIC auf einem Multisync-Monitor in sw/ws und in Farbe.
Mein spezielles Vergnügen sind mathematisch-grafische Lösungen (z.B. Fraktale), Schaufenstergestaltungen, Desktop Publishing und Bilder für Vorträge (Folien).
Erstaunlich, was diese »alte« Kiste leistet. Dennoch wäre ich scharf auf etwas Neues. Was hat Atari nicht alles versucht: STE, Mega ST, TT und dann die Kleinen, sogar mit MS-DOS. Aber nichts ist so ein Geschäft geworden wie der STF. Er ist mir schon wegen der vielen Programme, mit denen ich mich angefreundet habe, als Spatz in der Hand immer noch viel lieber als der gepriesene Falcon auf dem Dach. Das wird anderen Begeisterten wohl ähnlich gehen. Entweder kommt der Falke sehr bald und sehr gut oder wir alle können Geschäfte mit Atari vergessen. Es täte mir leid, aber US-Eigensinn ist ja auch keine Lösung.

Georg Glünder, München

Service steht im Duden

Zur Definition des Wortes Service steht im Duden: Kundendienst, Bedienung, Kundenbetreuung. Was der einzelne Anwender bzw. die Firma, die ein Produkt verkauft, darunter versteht, sind nach meinen Erfahrungen zweierlei. Der Anwender will bei Schwierigkeiten Hilfe vom Softwarehersteller und steht damit vor dem Problem, entweder von einem Anrufbeantworter gebremst zu werden oder er wird am Telefon vertröstet. Vom Fachhandel kann man keinen Service erwarten, denn hier zählt nur der Umsatz. Kauft man heute ein Auto, genießt man noch nach Jahren den Service. Warum soll das für den Computermarkt nicht gehen. Wenn ich von vorne herein wüßte, daß ich beim Kauf eines Programms den Hotline-Service nur für ein Jahr mitgekauft habe, lasse ich die Finger davon.
Ein Service ist für mich ein Dienst am Kunden und bezieht sich auf alles, was mit dem Kauf der Ware zusammenhängt.

Hans-Peter Kelber, Würzburg

CeBIT '93



Alle Jahre wieder treffen sich Computerhersteller, Hard- und Softwarefirmen und zigtausende Besucher in Hannover zur weltweit größten Massenveranstaltung in Sachen Computer. Wenn diesmal auch einige namhafte Firmen der CeBIT fern blieben und allenthalben von Rezession die Sprache war, so zeigte sich zumindest bei den Unterausstellern des Atari-Standes eine rege Aktivität in Sachen Produktentwicklung für den Falcon 030.

Von Wolfgang Klemme Atari selbst präsentierte sich zwar an gewohnter Stelle aber mit einem völlig neuen Outfit, sprich Messestand. Die neue Farbigkeit auf weißem Grund, teilweise noch etwas dezent gehalten, sollte wohl den versuchten Neustart in der Firmen- und Produktpolitik symbolisieren. Beherrschende Hardware auf dem Stand war eindeutig der Falcon 030, den man auf fast allen Tischen erblickte. Echte Neuigkeiten dagegen fehlten von Ataris Seite aus leider völlig. Kein neuer Falcon 040 ließ sich sehen, und auch der Falcon-Tower bleibt bisher den Fremdanbietern vorbehalten. Über Speedo-GDOS und MultiTOS kursierten einige Gerüchte, die besagten, daß Atari die beiden Programme nicht selbst vertreiben wolle, sondern in Gesprächen mit einem Distributor sei. Böse Zungen behaupten bereits, daß damit endlich die Chance gegeben sei, die Software doch noch auf den Markt zu bekommen.



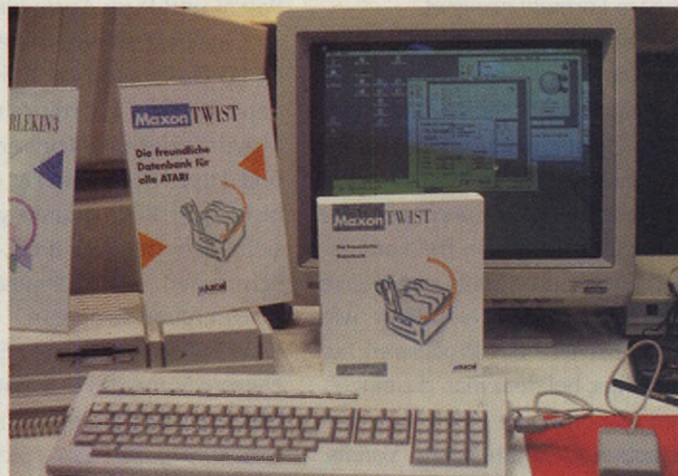
rhotron liefert den Falcon mit VMEbus im 19"-Gehäuse

Positiv läßt sich einzig das Engagement Ataris vermerken, die mit einer großen Video-Wand am Standeingang demonstrierten, was für ein leistungsfähiges System der Falcon 030 darstellt. In einer Präsentationsshow, die unter der Federführung von Compo und einigen weiteren Anbietern entstand, demonstrierte TOS-Redakteur Ar-

min Hierstetter mit dem Falcon und den Produkten Musicom, That's Write, Overlay und That's Address, wie sich mit dem Falcon ein komplettes Video produzieren, ein Musiktitel aufnehmen oder mit Karaoke singen läßt. Die witzige Show lockte immer wieder zahlreiche Besucher an den Atari-Stand und wurde immer mit viel Applaus bedacht.
Innovativer als Atari zeigten sich die Unteraussteller, die eine Reihe neuer Falcon-Software vorstellten und auch bereits mit einigen interessanten Hardware-Erweiterungen aufwarten konnten. Dazu zählt beispielsweise ein Tastaturvorsatz für den Falcon 030, den Digital Data Deicke vorstellte. Durch die Erweiterung verwandelt sich das Originalgehäuse in einen rechteckigen Kasten, der vordere, obere Teil des alten Rechnergehäuses wird entfernt. Dadurch bekommt man im Rechner selbst Platz für Erweiterungen. Außerdem ist ein Anschluß für eine AT-Tastatur integriert.
Altbekanntes sah man bei Logilex. Datalight 2.0 komprimiert/dekomprimiert alle Daten auf Massenspeichern im direkten Zugriff. Man bekommt durchschnittlich doppelt so viel Daten z.B. auf eine Diskette als normal. 1st Card 2.0 vereinigt die Präsentation von Text, Grafik und Sound mit allen Vorteilen einer Volltextdatenbank. 1st Lock 2.0 bietet das bekannte Sicherheitskonzept mit Zugriffsschutz auf Massenspeicher.
Color Concept zeigte hochwertige Scanneranbindungen an den Atari TT sowie Farb-Sublimationsdrucker für Atari-DTP. Auf großes Interesse stieß natürlich die Software zur Einbindung einer Foto CD und SoundPlay 900 CC, eine flexible Steuersoftware, um Audio-CDs über den Rechner abzuspielen. Integriert waren bereits einige Komfortfunktionen wie Titelanzeige, Zeitanzeige und Titelprogrammierung.
Victor Software brachte den Besuchern ein neues TeamWoks-Konzept mit, das aus einer Kombination der Textverarbeitung Script und der Datenbank 1st Base besteht. Außerdem gab es eine detailverbesserte Version 1.05 von 1st Base.
Roald Christensen zeigte sein bekanntes InShape, ein 3D Modeler und Shader zur Berechnung von Raytracing-Bildern und Animationen. Die Firma jobis Unternehmenssupport hat die Präsentation der bekannten BSS-Plus Serie kaufmännischer Software von Bavaria Soft übernommen und zeigte aktuelle Versionen. SDS führte die neue Version 2.0 seiner Datenbank Topics vor. Eine Reihe von Verbesserungen an der Oberfläche, im File-Manager und in der Datenbank selber werten das Programm weiter auf. Informationen über Script 3 von Purix-Software bekam man an einigen Ständen, eine neue Version war allerdings nicht zu sehen. HiSoft aus England zeigte auf der Messe sein TruePaint, ein TrueColor Zeichenprogramm für den Falcon 030 sowie Lattice C V.5.5, leider noch ohne spezielle DSP-Libraries.
Omikron präsentierte vor allem den Easybase Nachfolger Freeway,



Der Tastaturvorsatz von DDD schafft Platz für Erweiterungen im Falcon



Nach einigen Geburtswehen ist nun endlich Twist, die leistungsstarke Datenbank von Maxon, verfügbar

die neue Datenbank mit einem SQL-Kern. Besondere Neuigkeit: Freeway arbeitet mit sogenannten Connections. Es lassen sich fremde Programme in Freeway integrieren. Liegt beispielsweise ein Bild im Datensatz vor, so führt die Connection mit dem zugehörigen Zeichen- oder DTP-Programm zum automatischen Start des Programms. Die Connections sind



PixArt wurde von Omikron in neuer Version vorgestellt

völlig frei zu vergeben, also auch für Sounddaten, MIDI-Files und andere Formate geeignet.
In direkter Nachbarschaft fand sich das Zeichenprogramm PixArt, das ab sofort von Omikron vertrieben wird. Gegenüber unserer Vorstellung in der letzten Ausgabe wurden noch einige Neuerungen eingeführt. Dazu zählen frei konfigurierbare Popup-Menüs und diverse komplexe Blockoperationen wie beispielsweise das Projizieren auf ein Gitter, bei dem man die einzelnen Gitterpunkte noch frei verschieben kann. Sechzehn Voreinstellungen wie Kugel oder Tonne werden bereits mitgeliefert. Die Darstellung ist in Stufen von der 16-fachen Vergrößerung bis zur 8-fachen Verkleinerung umschaltbar. Auch in der Lupe bleiben die Zeichenfunktionen voll zugänglich.
Application Systems Heidelberg stellte ebefalls einige Neuerungen vor. Das bereits bekannte Signum! 3.3 mit stark vereinfachter Bedienung und der neuen Tabellenfunktion stand im Mittelpunkt des Interesses. Vorgestellt wurde auch der Pure Profiler, mit dem es möglich ist, Programme in Pure C, Pure Pascal und Pure Assembler direkt im Quelltext zu analysieren. Letzter im Dreierbund bei ASH ist das neue Papillon 1.1 mit schnellerer Floyd-Steinberg-Konvertierung und Lupe. Ganz wichtig: Zu den bisherigen Bildformaten gesellten sich noch TIFF und JPEG. Zusätzlich lassen sich Füllmuster nun editieren und speichern.
PAM Software zeigte ein Ethernet-Netzwerk und das bekannte PAMs Net. Neu war bereits eine Netzwerklösung für den Falcon, das PAMs Falco NET, zu bestaunen. Von rhotron gibt es ein VMEbus-Interface für den Falcon, das sich extern mit einem Slotgehäuse mit 11 Steckplätzen verbinden läßt. Dazu gibt es ein 19"-Tischgehäuse oder einen 19"-Rackeinschub. Auch die Software von rhotron ist komplett an den Falcon angepaßt, z.B. rhoCopy, das flexible Hardcopyprogramm für alle Auflösungen. Biodata demonstrierte sein bekanntes Netzwerk Bionet 100 und erläuterte die Vernetzung von Atari, PC, Unix-Systemen und Apple. Stage Microsystems zeige die neue Version 3.0 von ReProK, die vor allem auf die Erfordernisse des europäischen Marktes angepaßt wurde.
ROM Software stellte das Papyrus 2.01 und das Papyrus office Modul vor. Highlights sind hier ein verbesserter Tabellensatz mit Rechenfunktionen innerhalb der Tabelle sowie automatische Funktionen für Inhaltsverzeichnis, Serienbrief und Formularfunktionen. Das ursprünglich ebenfalls angekündigte DTP-Modul läßt dagegen noch etwas auf sich warten.
VHF Computer zeigte das bekannte CAD-System Platon zur Leiterplattenentwicklung. Neu in der aktuellen Version sind die automatische Bauteilvorplazierung mit Labelübernahme sowie ein interaktiver Autorouter mit Potentialrouting. Ganz neu im Lieferumfang von VHF ist Zenon, ein Desktop-Graviersystem, das neben den üblichen Formaten HPGL und DXF auch direkt Postscript-Dateien liest und als Gravurvorlage verarbeitet. Mit Zenon lassen sich also beliebige DTP-Vorlagen auf CNC-Mashcinen ausgeben.
TKR, der bekannte Modem-Spezialist aus Kiel, brachte neben seiner bekannten Produktpalete an DFÜ-, Fax- und BTX-Software vor

Atari + Tower

Hard & Soft ist autorisierter Atari Systemcenter mit einen entsprechenden großzügigen Ladenlokal. In unserer Funktion als Systemcenter führen die gesamte Palette an Atari Computer wie TT und Falcon.

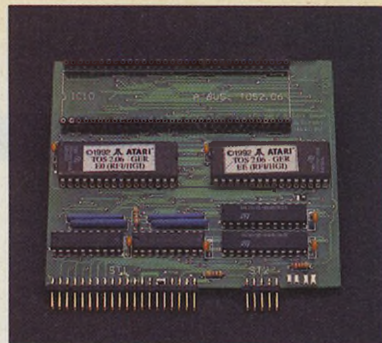
Tower komplett 1040 ST	349,-
Tower komplett 260/520ST	398,-
Tastaturgehäuse 520ST o. 1040 ST	99,-
Tower komplett Mega ST	379,-
Tower komplett Mega STE	**298,-**
Tower komplett TT	379,-

Tos 2.06 mit oder ohne AT BUS

Mit der inzwischen über 2000 mal verkauften TOS Card 2.06 bringen Sie wieder frischen Wind auf Ihren Desktop. Eine Weiterentwicklung stellt die AT BUS TOS Card dar. Mit dieser erweitern Sie Ihren ST Computer mit einer internen AT-Bus Festplattenschnittstelle. Sie haben ab sofort Zugriff auf ein großes Potential an besonders leistungsfähigen und preiswerten AT BUS- Festplatten, -CD Rom und Wechselplatten. Das integrierte AT-BUS Interface ist voll kompatibel zu dem AT BUS Interface im Falcon. Der Festplattentreiber SCSI Tools ermöglicht den gemischten Betrieb von ACSI, SCSI, u. AT BUS. Beim Einsatz einer 2.5" Festplatte läßt sich diese in den 1040/520 ST integrieren. Die Transferrate bei kleinen Blöcken ist bis zu dreimal höher als bei dem gleichen SCSI System.

AT Bus Tos Card **179,-/99,-** Tos Card 2.06**149,-**

Komplettsyst.m.Tos 2.06	85MB	100MB	130MB
2.5" System, Einbau 1040	**799,-**	**a.A.**	**999,-**
3.5"System, Einbau Mega	**a.A.**	**749,-**	**799,-**
3.5" FP,AT Bus T.C.,Kabel	**a.A.**	**699,-**	**749,-**



Festplatten

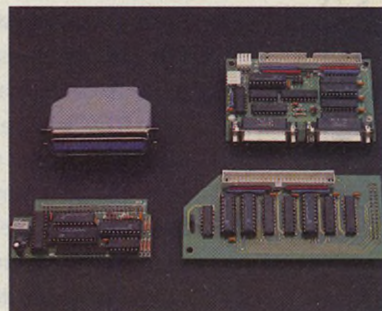
80 MB Chassis Quantum ELS	549,-
127 MB Chassis Quantum ELS	649,-
170 MB Chassis Quantum ELS	698,-
240 MB Chassis Quantum LPS	849,-
SCSI Ultra Speed Drive 80	898,-
SCSI Ultra Speed Drive 127	1059,-
SCSI Ultra Speed Drive 170	1198,-
SCSI Speed Drive 210	**1098,-**
SCSi Ultra Speed Drive 240	1398,-
- dto. für TT/Falcon	- 100,-
Kabel SCSI II/SCSI I Falcon	89,-

SCSI Controller u. SCSI Tools

Mehr als über 3000 SCSI Controller aus unserem Hause befinden sich fast täglich im Einsatz. Wir haben ein Höchstmaß an Entwicklungsarbeit in unsere Controller Linie investiert. Sie bietet ein Höchstmaß an Kompatibilität u. Performance. Für jeden Anwendungsbereich bieten wir Ihnen, wie kein anderer Hersteller, eine Vielzahl von verschiedenen Controllern an.

SCSI Tools 99,-
Der Festplattentreiber SCSI TOOLS gillt als der Standard unter den Harddisk Treibern.

Vantage I - Parity 169,-
SCSI Controller mit Parity Modul. DMA IN/DMA OUT, ACSI/SCSI Port Umschaltung, -8 Devices
Vantage Micro 149,-
SCSI Controller und Montage Kit zum steckbaren Einbau einer Festplatte in den Mega ST.
Vantage III - Mega STE 159,-
SCSI Controller für den Mega STE aber mit bis zu 8 SCSI Geräte ansteuerbar - ideal für Caddy (Einbau einer Wechselplatte in den Mega STE)
Vantage IV - SCSI/ACSI 198,-
Baugleich mit ICD Link+ SCSI Tools Vollvers.



... Streamer

Wechselplatten anschlußf. incl. 1 Medium:

SCSI Ultra Speed Drive 44	1198,-
SCSi Ultra Speed Drive 88	1398,-
SCSI Ultra Speed Drive 88 -neu-	1598,-
44 MB Medium	144,-
88 MB Medium	199,-
250 MB Profi Streamer ACSI/SCSI	1698,-
dto. als SCSi System	1598,-
dto. als Caddy TT	1398,-
dto. als Caddy M.STE m. Vantage	1498,-
250 MB Streamerband	89,-

Begegnung der dritten Art..

Die von uns entwickelten SCSI u. AT BUS Festplattencontroller und unsere Festplattensoftware SCSI Tools ermöglichen Ihnen schon jetzt, die neuesten Innovationen zu nutzen.

20 MB Floptical Diskettenlaufwerk (1" Bauh.)
Das 20MB Floptical Laufwerk ermöglicht Ihnen das Lesen u. Beschreiben von 720 KB,1.44 MB und 20 MB Disketten. - Test TOS Magazin 6/92

128 MB optische Wechselplatte (1"Bauhöhe)
Mit einer mittleren Zugriffszeit von nur 30ms und 1" Bauhöhe gehört dieses zu den schnellsten u. kleinsten beschreibbaren opt. Laufwerken.

105 MB SYQUEST Wechselplatte (1"Bauh.)
Mit einer Kapazität von 105 MB einer mittleren Zugriffszeit von 19ms u. 64 KB Cache ist dieses neue AT BUS Wechselplattenlaufwerk nicht größer als ein 3.5" Diskettenlaufwerk.

650 MB CD Rom Laufwerk - Multisession -
Mit 200ms eines der schnellsten CD ROM Laufwerke - voll multisession (Photo CD) fähig.



Speicher

1 MB Simm f. 1040/Mega STE	74,-
2.5MBMicro Ram -4MB teilsteckbar	298,-
dto. als vollsteckbare Erweiterung	349,-
4 MB Micro Ram - teilsteckbar	449,-
dto. als voll steckbare	498,-
Modell 2 ES auf 2.5 bzw. Mega ST2 auf 4 MB - voll steckbar	298,-
32 MB Fastramkarte ohne Ram	549,-
dto. mit 4 MB bestückt	798,-
2 MB ST Ram Karte für TT	298,-
8 MB ST Ram Karte für TT	898,-
dto. aber mit 2 MB bestückt - 8 MB	398,-

Modems +FAX +BTX +Support

Steigen Sie mit uns ein in die Welt des elektronischen Datenaustausch.
Wir halten bereits seit längeren ein besonders ausgewähltes und leistungsstarkes Angebot an erstklassigen Modems für Sie ab Lager bereit. Alle Modems sind aus dem Hause ZYXCEL oder ESSEX welche auch in verschiedenen Testberichten mit Bestnoten hervorgehoben wurden. Aber damit Sie sich im Datenjungel nicht verirren, stellen wir Ihnen eine erstklassige Hot-Line mit Experten aus dem Bereich Modems zur Verfügung. Alle Modems können BTX, Fax empfangen u. senden sowie zur elektronischen Datenübertragung eingesetzt werden. **Die Software für Fax,BTX ist im Lieferumfang enthalten.**

	QFax Light/	Q.F.pro
ZYXEL U-1496E,16600 Baud ·1)	798,-	879,-
14400 Baud Modem - TKR ·1)	549,-	629,-
dto. mit Postzulassung	898,-	979,-
Pocket Modem 2400/9600 ·1)	279,-	339,-
IM-24VF Modem 2400/9600 ·1)	279,-	349,-
DM-24VF dto.m. Postzulassung	398,-	-

·1)Anschluß am deutschen Postnetz unter Strafandrohung verboten



Grafik

Grafikkarte Cracy Dot's	798,-
High Color Modul	199,-
17" Monitor,Digital Control,1280*1024,100MHz,0.26 Lochm. Digital Control,Overscan + Crazy Dot's	2598,-
EIZO 6500 Monitor m. BOX	2849,-
Umschaltbox TTM195-VGA	99,-
ECL/Analog Wandler Umschaltbox (alle TT Auflösungen auf einen analogen 125 MHz Monitor darstellbar)	398,-

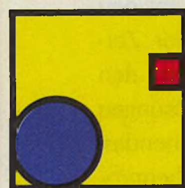
Zusatzinfo Grafiksysteme anfordern.

GS148 für ST/TT/Falcon/PC

Hard & Soft hat den Monitor GS148, der dieTradition des SM 124 mit gestochen scharfem Kontrast und sauberer Bildgeometrie fortsetzt. Die technischen Daten und die Anschlußfreudigkeit machen Ihn für viele Coputer (ST, TT, Falcon im VGA und SM 124 Modus und PC) nutzbar. Mit der Darstellbarkeit von Graustufen und einer Videobandbreite von 45 MHz gestattet Ihnen dieser Monitor ganz nebenbei eine Auflösung von 1024*768 Pkt. Mit der Grafikerweiterung Auto Switch Overscan (für nur DM 89,-Aufpreis) erreichen Sie eine Auflösung von 736*480 Pkt. Am Falcon ist dieser Monitor auch noch im flimmerfreien 78 Hz Modi betreibbar oder auch gutfür Screen Wonder o. Screen Blaster geeignet. Besonders interessant ist das Bundle für nur DM 779,- bestehend aus dem Monitor GS 148 und der Farbgrafikkarte NOVA für den Mega ST mit der Sie Auflösungen bis zu1024*768 Pkt mit maximal 256 Graustufen darstellen. **Hervorragender Testbericht in der ST Computer 4/93**

Monitor GS 148	**329,-**	GS 148 u. Nova	**779,-**
Monitor GS 148+	**379,-**	Overscan	**+ 89,-**





Hard & Soft
Computerzubehör GmbH

Info MAILBOX:
02305/18042

Obere Münsterstr. 33-35
4620 Castrop-Rauxel

Bestellung + Beratung:	**02305/18014**
nur Bestellung	**02305/18016**
Telefax:	**02305/32463**

256 Graustufen - 32 GS Preis

Steigen Sie ein in die Welt der elektronischen Bildverarbeitung und werten Sie Ihre Dokumente mit aussagekräftigen Grafiken auf.
Mit den von uns angebotenen 256 Graustufen-Handyscanner erzielen Sie Scans in echter Bildqualität. Für den Preis wo Sie gerade einmal einen 32 GS Handyscanner ohne echte Graustufen (Graustufe wird nur als SW Raster dargestellt) bekommen, erhalten Sie bei uns einen echten 256 Graustufenscanner mit 400 dpi. Dieser Scanner verfügt selbstverständlich auch über ein S/W Modus für Strichzeichnungen.

Für alle Scanner bieten wird auch die Hard- und Software für den PC (Macintosh in Vorbereitung) mit an. Dieses ermöglicht Ihnen Ihren Scanner auf verschiedenen Hardwareplattformen zu nutzen. Der im Lieferumfang enthaltene GDPS Treiber (direktes Scannes aus Cranach, Chagall, Calamus SL etc.) und die Treibersoftware Scan It welche mit allen Grafikkarten zusammenarbeiten, ermöglichen Ihnen eine umfangreiche Nachberarbeitung.

32 GS Scanner **279,-** 256 GS Scanner **398,-**





Artiplus bringt Farbe ins Spiel: Mit dem TopCard-Set drucken Sie auf einem SW-Laser oder Kopiergerät farbige Visitenkarten, ...

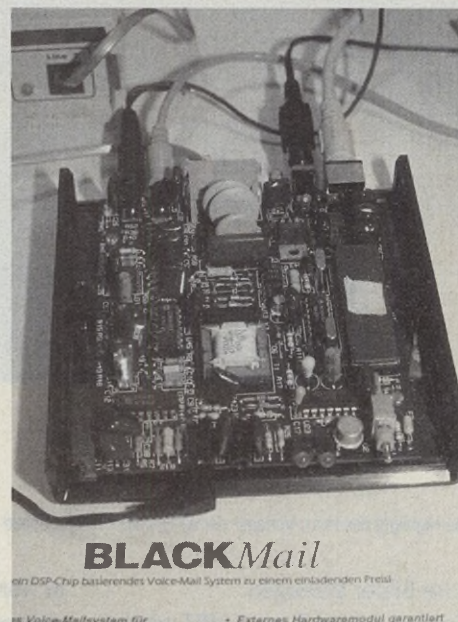
allem die Ankündigung über das neue Datex-J System der Telecom mit auf die Messe. Datex-J, der neue Informationsdienst, der den alten BTX-Service ablöst, kostet neben der geringen monatlichen Gebühr von acht Mark nur die einmalige Zulassungsgebühr von fünfzig Mark. Die sparen Sie sogar noch beim Kauf eines zugelassenen Modems bei TKR.
Matrix informierte die Messebesucher über die aktuellen Leistungsdaten der bekannten Grafikkarten für alle ST/TT-Rechner. Daneben gab es Infos über den TT-Tower und die MatSys 030 Workstation, die nach Kundenwunsch speziell bestückt wird. Interessant war der



... die Sie mit einem Laminiergerät in Plastik einschweissen könnnen

MatDigi, ein Echtzeit-Videodigitizer für alle ST/TT und Falcon-Modelle, der entweder als ROM-Portlösung oder als Option für die MatGraph TC1208/1006 ausgeführt ist. An einer internen Version des MatDigi für den Falcon wird zur Zeit gearbeitet.
Die Musiker waren auf der CeBIT ebenfalls vertreten, wenn auch wesentlich spärlicher als in den letzten Jahren. Das wichtigste Produkt kam von Steinberg. Cubase Audio für den Falcon 030 bietet 4-Spur Harddiskrecording plus vier RAM-Tracks oder Sample Playback Stimmen. Die Daten lassen sich von Cubase aus steuern und sind auch 100% kompatibel zum Yamaha CBX-D5. DVPI zeigte die aktuellen Versionen des Session Partner II, des Volksmusikpartner und der neuen Software Music Mandela, die wir bereits in der TOS vorgestellt haben.
Interessante Neuigkeiten präsentierte GE-Soft. Zu sehen war eine Beschleunigerkarte mit 32 MHz-Prozessortakt für den Falcon 030, die zusätzlich 32 MByte TT-RAM, angepaßt auf 32 MHz, aufnimmt. Bestückt man die Erweiterung statt mit 4 MBit-Chips mit 16 MBit-Chips, ergeben sich problemlos 128 MByte RAM. Geplant ist zusätzlich ein VME-Bus. Die Karte beschleunigt den Falcon um fast 100 % und bringt ihn damit in die Leistungsklasse eines TT. Zum Einbau ist allerdings ein anderes Gehäuse oder beispielsweise der Gehäuseaufsatz von Digital Data Deicke nötig. Die Auslieferung ist für April/Mai geplant.
Richter Distributor bemüht sich seit langer Zeit intensiv um die Weiterentwicklung des GfA-Basic. Der Interpreter des 4.0 Entwicklungssystems soll jetzt Ende April fertig sein. Bereits zur CeBIT fertig war hingegen eine überarbeitete Fassung des Phase 4 Projekt, der Animations- und Rendering-Software für Atari ST/TT und Falcon. Xenomorph, das neue Element der Serie bietet 3D Keyframe Animation, Texture Mapping sowie Image Mapping und ist natürlich kompatibel zur alten Cyber-Serie. Sogar Morphing-Effekte lassen sich mit der Software berechnen. Ganz neu ist ebenfalls das True-Color Zeichenprogramm Meridian für den Falcon, das in allen Auflösungen läuft. Ein einfach zu bedienendes, leistungsfähiges Zeichenpro-

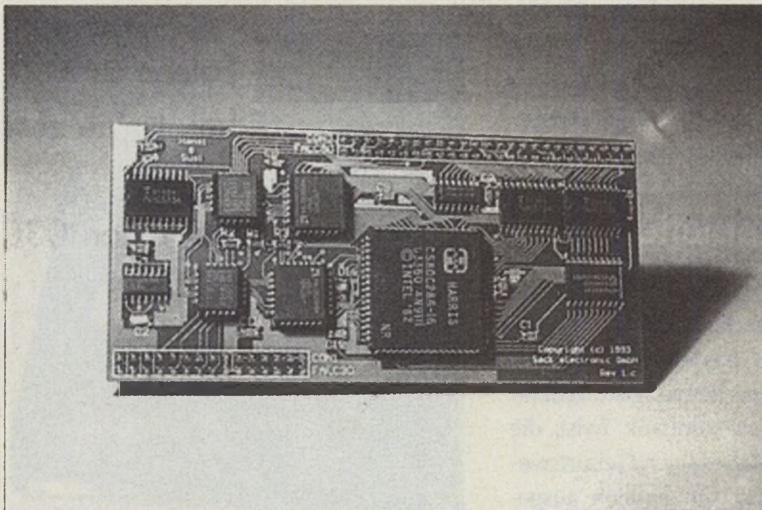
gramm für ca. 150 Mark, das ebenfalls zu der Phase 4-Serie bzw. den Cyber-Produkten kompatibel ist.
Digital Optical Analog zeigte mit BlackMail ein Voice-Mailsystem für den Falcon 030. In Verbindung mit einem Tonwahl-Telefon steuert der Anrufer das Mailsystem und wird durch vorher aufgezeichnete Ansagen durch das System geleitet, zu einer gewünschten Abteilung durchgeschaltet oder kann Nachrichten in einem persönlichen Fach hinterlassen bzw. abrufen.
Eine große Überraschung war für viele Anwender die Präsentation von Digital Arts. Weniger wegen des bekannten DAs Vektor, das in aktueller Version gezeigt wurde, als vielmehr aufgrund der Ankündigung, daß man sich mit 3K Computerbild wieder geeinigt habe und damit eine vernünftige Weiterführung von Didot professional und Retouche gewährleistet sei. Die beiden Programme werden ab sofort in neuer Version und im Paket in Farbe für zusammen unter 1000 Mark und in Schwarzweiß für knapp 600 Mark angeboten. Den Support übernimmt Digital Arts, der Vertrieb läuft über H3 Systems und 3K Computerbild. Neu war außerdem das Postman-System, ein Programm, das die Nachbearbeitung und die Ausgabe von Postscript-Dateien auf Atari-Belichtern und auf nicht Postscript-fähigen Druckern erlaubt. Sehr großer Beliebtheit erfreute sich auch das kleine Tool GT Look II zur Ansteuerung von GT-Scannern.
Overscan präsentierte auf der CeBIT neben dem bekannten Overscan-Erweiterungen die entsprechende Version für den Falcon 030. Der Screenblaster schafft über 300% Auflösung und bringt 1152x832 Pixel auf einen VGA-Monitor. ST-Pal nennt sich das Genlock für alle Atari und natürlich auch für den Falcon, mit dem Sie Ihre Video-Signale in den Rechner bekommen. Dazu passend stellt Overscan auch gleich OverLay, den Multimedia-Videotitler für alle Atari Computer vor. Damit beschriften Sie Videos, arbeiten mit Überblendeffekten, erzeugen Animationen und mischen diese mit Sound und Musik. Die fertigen Shows lassen sich natürlich wieder mit einem Videorekorder aufzeichnen.
Maxon überraschte den Fachbesucher wieder einmal nicht nur mit neuer und fertiger Software sondern auch mit den dazu passenden Cocktails. Neu ist die leistungsfähige Datenbank Twist, die nach einigen Geburtswehen nun endlich ausgeliefert wird. Auf einfache und intuitive Weise lassen sich Datenbanken erzeugen und die Daten verwalten. Vielfältige schnelle Funktionen, Reports, ein leistungsfähiger Editor, beliebigige Feldindizierung, intelligenter Cache und zahlreiche Annehmlichkeiten wie beispielsweise die flexible Einbindung von GDOS-Schriften machen Twist zu einem leistugnsstarken und trotzdem einfach zu bedienenden Werkzeug für Datenverwalter.
Das Prädikat »lustigste Software« erhält zweifellos Maxons CrazySounds, ein Programm, daß jede Aktivität des Rechners bzw. seines Anwenders mit einen Geräusch oder Sound kommentiert. Da quitscht das Fenster beim verschieben, es röhrt die Festplatte und der unbedarfte Anwender sieht sich unversehens einem schimpfenden Rechner gegenüber, wenn er versucht, eine unmögliche Funktion auszuführen. CrazySounds liest beliebige Sample-Formate und spielt sie im Hintergrund ab. Das Programm läuft auf allen ST/STE/TT- und Falcon-Modellen und bringt sicher viel Spaß ins trübe Rechnerleben.



BlackMail von Digital Optical Analog verwandlet den Falcon in ein Voice-Mailsstem

DMC präsentierte wie gewohnt die aktuelle Version seiens DTP-Systems Calamus S/SL sowie die neue Version von Outline Art 3. Darüber hinaus konnten sich die Anwender vor allem auch über das neue EBV-System PhotoArt informieren, mit dem DMC das komplette DTP-System aus einer Hand schaffen möchte.
tms zeigte die neue Version 2.0 des Cranach Studio compakt, das natürlich auch auf dem Falcon 030

läuft. Neu ist hier vor allem das Autolasso, mit dem man nun wesentlich schneller als bisher über die Maskierung zu einem Freisteller kommt. Ebenfalls neu sind auch die Relieffilter und die Histogrammberechnung sowie der Autopainter, der einfache vorgegebene Zeichenfunktionen mit dem Bild verknüpft. So lassen sich beispielsweise leicht impressionistische Bilder erzeugen.



Das Highlight des Heim-Verlags: der AT-Emulator Falcon Speed

Compo war auch zur CeBIT wieder sehr fleißig und hat endlich das neue That's Write 3 vorgestellt. Die neue Version bietet vor allem frei skalierbare Vektorschriften (Speedo), eine neue Grafikbehandlung, in der Text neben und in Bildern erlaubt ist, und eine optimierte Seiteneinteilung. Hinzu kommt das neue Korrektursystem von Houghton Mifflin. Wer mehr für Adressenverwaltung schwärmt, fand in dem neuen That's Address 2 ein dankbares Ziel seiner Aufmerksamkeit. Vor allem die Flexibilität und die Kombination von Adressenfeld und frei beschreibbarer Karte machen das Programm zu einem guten Infodienst. Für naturwissenschaftliche Texte ist FormelX gedacht, das beiliebige Formeln setzt und als IMG-Datei ausgibt, die sich später in die meisten Textverarbeitungen einbinden läßt. In Sachen Grafik zeigte Compo ebenfalls ein brandneues TrueColor-Programm, das auch zur Verarbeitung von Foto CD-Bilddaten geeignet ist. Die Leistungsdaten lassen, in Verbindung mit dem inoffiziell genannten sehr günstigen Preis eine kleine Revolution im Grafikbereich erwarten.

Große Aufmerksamkeit erregte natürlich Musicom, der Star der Messe. Denn mit diesem Programm für den Falcon, das fast ausschließlich den DSP nutzt, sind verschiedene Effekte wie Echo, Phaser, Harmonizer oder Equalizer möglich. Dazu kommt das Harddiskrecording in Stereo sowie der sehr beliebte Karaoke-Effekt, mit dem man eine Stimme aus einer CD ausblenden kann, beipsielsweise, um die Songs selbst zu singen.

Aus dem Hause Eickmann konnte man einen nach MPR II strahlungsarmen 12-Zoll Apple-Monitor bewundern, der über einen Adapter am ST angeschlossen wird. Dieses Gerät arbeitet ohne Rand und liefert ein brilliantes Bild. Weiter fiel am Stand der Frankfurter Firma ein 14-Zoll SVGA-Monitor auf, der sich an allen ST/STE/TT- und Falcon-Modellen betreiben läßt.

Artiplus führte dem Publikum vor, wie man mit einem Atari, einem Laser und dem TopCard-Set dieses Herstellers schnell zu bunten Visitenkarten kommt oder Dokumente nachträglich mit Farbe aufwertet. Neben Desktop Color Farbfolien bietet Artiplus auch Zubehör wie Laminiertaschen, in die die fertigen Visitenkarten eingeschweißt werden, und bereits geschnittene Blankovisitenkarten auf einer Trägerfolie an. Auch die nötige Hardware, beispielsweise Laminiergerät oder den Copy-Printer, einen DIN-A4-Kopierer der selbst dicke Kartonage klaglos verarbeitet, ist über die Staufener Firma zu beziehen.

Das Highlight auf dem Stand des Heim Verlag war der Falcon Speed, den Hans-Jörg Sack dem Publikum vorführte. Dieser AT-Emulator bietet folgende Leistungen: Er arbeitet mit einem 16 MHz 80C286 Prozessor, verwaltet unter Windows bis zu 8MByte RAM, bietet Sound-Unterstützung und eine hohe Auswahl an Grafikemulationen. Den maximalen Norton Faktor, den der Falcon Speed erreicht, gibt der Hersteller mit 12 an. Der Emulator ist sehr einfach und ohne Löten in den Falcon einzubauen. Ferner zeigte Heim neben der bekannten Produktpalette MultiVokabel, einen universellen Vokabel- und Grammatiktrainer für ST/STE/TT und Falcon 030, als Neuheit vor.

Schnupper 1 * 29,90 DM

Vectorfonts

Wir bieten Ihnen Vectorfonts aus eigener Herstellung für Calamus*. Über 200 Vektorfonts zum unglaublich günstigen Preis von 249,- DM

Für alle die skeptisch sind und sich von der Qualität der Schriften erstmal überzeugen wollen, hier 15 Fonts für nur 29,- DM.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Schreibschrift ... Schreibschrift

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

*Calamus ist eingetragenes Warenzeichen der Firma DMC.

Schnupper 2 * 49,90 DM

Vectorfonts

Nochmals 50 Vectorschriften und 30 Vectorgrafiken.

Dies ist zum Beispiel Roman

Schriften...Schriften

China Town

Vector Fonts

Zierrat1 * 39,90 DM

Rahmen/Zierrat

Grafiken im IMG, CVG und GEM-Format zur Gestaltung in Ihrer Textverarbeitung oder für DTP (10 Disketten).

Atari System Center Acorn-Systemfachhändler (Archimedes)
und stehen Ihnen mit folgenden Ladenlokalen zur Verfügung:

im Raum M'gladbach/Grevenbroich:
Nelkenstr. 2
4053 Jüchen 2 - Hochneukirch
Tel.: 02164/7898

Düsseldorf:
Irenenstr. 76c * 4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211/429876

Paket 17 * 29,90 DM

Signum-/Scripttools

Dieses Paket ist für Anwender von Signum oder Script zusammengestellt worden. Es enthält jede Menge Grafiken, Zeichensätze und spezielle Tools wie z.B. Funktionstastenbelegung, große Fonts, gedrehte Fonts, Lineal ... (6 Disks)

Paket 6a/6b * je 29,90 DM

Signum/Scriptfonts

Diese Pakete enhalten jeweils ca. 100 Signum- bzw. Script-PD.-Zeichensätze. Jeder Zeichnsatz liegt für 9-, 24-Nadel und Laserdrucker bei.

Schüler1 * 29,90 DM

Schüler

Damit die Schule wieder etwas mehr Spaß macht, haben wir dieses Paket zusammengestellt: Notiz, CAD, Malen, Schulnotenverwaltung, Kurvenplotter, Statistik, Stundenplan, Vokabelpauker, Analyse, Calculator und vieles mehr (6 Disks).

Lernen1 * je 29,90 DM

Schule/Lernen

Lernen ist öde! Folgende Programme können dies ändern: Vokabeltrainer, Quiz, Erdkunde, Kopfrechnen, Zahlendomino, Führerschein, IQ-Test, Symbolik und vieles mehr (6 Disk).

Paket 20 * 39,90 DM

TeX - Satzsystem

Die komplette Umsetzung des Satzsystems TeX 3.1 für den ST. Neben TeX selbst enthält das Paket alle Druckertreiber (auch für Laser und Post Script) Fonts, Metafont sowie TeX-Draw: Vektorzeichenprogramm und ZPCAD: CAD-Programm mit Schnittstelle zu TeX.

Haushalt1 * je 29,90 DM

Haushalt

Alles was man im Alltag braucht: Autokosten, Briefmarken, Heimmanager, Bundesligaverwaltung, Terminplaner, Adressverwaltung, Lohnkontrolle, Überweisung, Back-Rezept, Konto und vieles mehr (6 Disk).

ATARI MultiMedia

Preise, Ausstattung und Verfügbarkeit teilen wir Ihnen gerne telefonisch mit. Rufen Sie an!

Musicom **98,- DM**
Nutzt Soundmöglichkeiten des ... (verschiedene Effekte)

Digitape **198,- DM**
Mischpult mit bis zu 8 Spuren, Hall, Echo, Vibrato, Flanger ...

Screenblaster **149,- DM**
Auflösungserweiterung für ... VGA bis zu 880x608 Bildpunkte.

Genlock **699,- DM**
auch für ST + STE; Mischung von Videobild und Computergrafik ..

Overlay **199,- DM**
Titelgenerator für Videos.

Photo CD für ... und TT, CD ROM-XA-Laufwerk, SCSI-Anschluß ... oder TT; liest auch Standard CD's
1690,- DM

Atari TT030

TT030, 4MB, 32MHz und mathematischem 32MHz Coprozessor - die Workstation für alle Programme, die hohe Rechenleistung benötigen nun zum Superpreis. Übrigens läßt sich an diesen Rechner ein Großbildschirm ohne zusätzliche Grafikkarte anschließen

nur **2.298,- DM**

Public-Domain-Katalog * Public-Domain-Katalog *

Fordern Sie für 5,- DM in Briefmarken unseren ausführlichen gedruckten P.D.-Katalog an.

Paket 19 * 29,90 DM

Einsteiger

Die Standardausrüstung für den Computerneuling oder Anfänger. Von der aktuellsten Textverarbeitung, dem besten Virenkiller, dem neuesten Kopierprogramm, den wichtigsten Utilities bis hin zum entspannenden Spiel ist in diesem Paket auf *6 Disketten* alles enthalten.

Drucker

Paket 26 * 29,90 DM

Alles was Sie für Ihren Drucker brauchen ist in diesem Paket auf *10 Disketten* enthalten. Seien es die unterschiedlichsten Treiber, Ausdruckprogramme, Etikettendruckprogramme, Posterdruck, Scheckdruck, Formulardruck ....

Portfolio1 * 59,90 DM

Portfolio

7 Disketten gefüllt mit Programmen für den Portfolio. An dieser Stelle nur ein paar Beispiele: Disk Tools mit Backup-PRG, Clock, Filter, Adressverwaltung, UP91, VDE152, MMCALC ... Disk Tools 2 mit DBFREAD, UNITIO, VOK-MAN, PORTTOOLS ... / Disk DFÜ mit ACOM, FT, XTERM1, XTERM2 PORTFOLI ... / Disk Grafik mit PGEDIT, PGSHOW, PGCOMP, SNATCH ... / Disk Spiele mit Portris, Tetris, Touch, Spacemen / Disk Basic mit TBASIC V1.0 / Disk Programm mit FORTH, SMALL-C.

Zubehör Portfolio:

paralleles Interface	**98,- DM**
serielles Interface	**158,- DM**
64KB Memory Card	**158,- DM**
128KB Memory Card	**249,- DM**

DTP1 * 49,90 DM

DTP * Grafik

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUUWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

8 Disks mit den besten IMG-Grafiken aus unseren bisherigen Paket 14, 18b, 18c. Außerdem 20 Vectorfonts.

DTP2 * 49,90 DM

DTP * Grafik

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVW

8 Disks mit den besten IMG-Grafiken aus unseren bisherigen Paket 14, 18b, 18c. Außerdem nochmals 20 Vectorfonts.

Paket K43b * 49,90 DM

Scans

10 Disks vollgepackt mit tollen Scans im Img-Format. Themen: Menschen, Kinder, Landschaft, Akt, Tiere ...

Versand nur gegen Altersnachweis!

Hard- und Software

Graustufenmonitor für ST, STE und Falcon, 14",

GS148 **329,- DM**

Handscanner 32 Graustufen Bildbearbeitungssoftware Chagall, Vektorisierungsprogramm Avant-Trace
komplett nur 498,- DM

Handscanner
256 Graustufen
komplett nur 698,- DM

Phoenix	**409,95 DM**
Signum III	**398,90 DM**
K-Spread Light	**89,95 DM**
AT-Speed C16	**329,90 DM**
Papillon	**189,90 DM**
Calamus*1.09N (ohne Handbuch)	**198,90 DM**
Tempus Word junior	**198,90 DM**
Tempus Word pro	**598,90 DM**

Fordern Sie bitte unverbindlich unseren Gesamtkatalog an!

Lynx * Spiele * Lynx

Lynx * Lynx * Lynx

Fast alle Lynxartikel vorrätig.

Spiele ab	69,-	Lynxkonsole	198,-
Lynxtasche	24,90	Lynxt., groß	34,90
Lynx-Netzteil	24,90		
Checkered Flag	69,-	Hockey	79,-
Pinball Jam	69,-	BATMAN	79,-
Shadow of the beast	79,-	Slime World	69,-

Bitline

Bitline
Hard- und Software Vertriebs-GmbH
Nelkenstr. 2
4053 Jüchen 2

Versand: Bitline GmbH ■ Postfach 30 10 33 ■ 4000 Düsseldorf 30 ■ Tel.: 0211/429876

FAX.: 0211/429876 Versand: Nachnahme = 8,- / Vorrauskasse = 4,- / Ausland (nur Euroscheck) = 12,- (Es gelten unsere allgemeinen Geschäftbedingungen Irrtümer vorbehalten)

14,4-Kbps-Modem M144GR

Der Preisbrecher

Von Ulrich Hofner Für einiges Aufsehen unter den Anbietern von Modems sorgte Boca Research auf der CeBIT mit seinem »M144GR«. Der Hersteller gab für sein Hochgeschwindigkeits-Modem einen empfohlenen Verkaufspreis von 995 Mark bekannt.

Bei diesem äußerst günstigem Modem sparte der Hersteller auch nicht an der Ausstattung, sondern liefert es mit einem TAE 6N-Telefonkabel, einem externen Netzteil sowie einem seriellen Anschlußkabel mit einem 25-zu-9-Pin-Adapter. Ferner gehört noch das PC-Faxprogramm »Quick Link II« zum Lieferumfang.

Schlechter kommt bei der Beurteilung die mitgelieferte Dokumentation weg. Zwar verspricht die Packung ein deutsches Handbuch, doch bereits beim Auspacken stellt man fest, daß sowohl die ausführliche Dokumentation des Modems als auch die der Faxsoftware in englischer Sprache vorliegen. Lediglich eine 15seitige Installationshilfe erklärt in Deutsch den Anschluß des Modems an den Computer und das Telefonnetz. Eine Liste der AT- und erweiterten AT-Befehle, der Fax Klasse 2-Kommandos und eine Übersicht der S-Register auf nicht einmal vier Seiten runden den Inhalt der Broschüre ab. Anwendern, die Schwierigkeiten bei der Konfiguration ihres Gerätes haben, kommen mit dieser deutschen »Dokumentation« sicherlich nicht zurecht. Hier sollte Boca schnellstens für ein brauchbares Handbuch sorgen.

Highspeed-Modems, die den Segen der Telecom in Form der begehrten BZT-Zulassung vorweisen können, waren bisher für engagierte Hobbyisten meist unerschwinglich. Das US-Unternehmen Boca Research stellte in Hannover ein solches Gerät für einen Preis von unter 1000 Mark vor.

Das M144GR weist folgende Leistungsmerkmale auf: asynchroner Betrieb und automatische Format- und/oder Geschwindigkeitserkennung. Es unterstützt die Modem-Modulationsprotokolle CCITT V.42bis, V.42, V.32bis, V.32, V.22bis und V.22 sowie die US-Standards Bell 212A und 103. Im Faxbetrieb arbeitet es in den Gruppe III-Protokollen CCITT V.17, V29, V27ter und V21. Dies ermöglicht auch im Faxbetrieb Übertragungsraten von bis zu 14,4 Kbps, wenn die Gegenstelle ebenfalls in der Lage ist mit diesem Tempo zu senden oder zu empfangen. Zwischen Modem und Computer erfolgt der Datentransfer sogar mit einer Geschwindigkeit von bis zu 57,6 Kbps.

Im Test erkannte das M144GR den Carrier der Gegenstellen auch bei schlechten Leitungen, bis auf eine Ausnahme mit einem SupraFax-Modem V.32bis, stets zuverlässig. Da das Gerät von Supra bisweilen auch mit anderen Gegenstellen Schwierigkeiten hat, eine Verbindung korrekt aufzubauen, liegt der Fehler wohl eher bei diesem Modem.

Auch das Zurücksetzen der Übertragungsgeschwindigkeit bei einer sich verschlechternden Verbindung bereitete dem M144GR im Test keine Probleme. Auf das Gerät konnte man sich sowohl im Faxbetrieb, wie auch bei Datenübertragungen stets verlassen.

In absehbarer Zeit plant Boca ein Firmware-Update, das Übertragungsgeschwindigkeiten von bis zu 16Kbps mit dem M144GR ermöglicht. Der Hersteller gewährt auf dieses Modem, wie auf alle anderen Boca-Produkte auch, eine 5-Jahres-Garantie. Weiterhin unterstützt die Käufer des Geräts mit einem freien technischen Support und einem Bulletin-Service.

Als Fazit läßt sich feststellen, daß das M144GR nicht nur wegen seiner Post-Zulassung ein ausgezeichnetes Preis-/Leistungsverhältnis bietet, sondern auch zuverlässig seine Dienste am Atari verrichtet. Das Modem ist über Boca-Distributoren wie beispielsweise die Firma Merisel verfügbar.

Merisel, Peter-Henlein-Str. 2, 8037 Olching, Tel. 0 81 42 / 41 80, Fax 0 81 42 / 84 53

WERTUNG

Name: M144GR
Hersteller: Boca Research
Preis: 995 Mark
Stärken: BZT-Zulassung ☐ Faxbetrieb mit bis zu 144Kbps möglich ☐ sehr günstiger Preis
Schwächen: deutschsprachige Installationsanleitung erklärt nicht das Modem
Fazit: Wer legal ein Highspeed-Modem am Telefonnetz zu einem günstigen Preis betreiben will, sollte sich das M144GR genauer ansehen.





Tel: 02251/73831 Fax: 02251/52689
Software – Hardware
Peter Weber
Josefstraße 11
W-5350 Euskirchen



Tel: 05973/5157 Fax: 05973/5653
DTP-Center
Stefan Richter
Rilkestraße 8
W-4445 Neuenkirchen



Tel: 07393/6261 Fax: 07393/6431
Werbung & Design
Alexander Schütz
Buchenweg 7
W-7935 Rottenacker

PD-Pakete

Accesories (NEU) (neu überarbeitet)	7 D	27.- DM
Astronomie	6 D	20.- DM
Dateiverwaltungen	8 D	24.- DM
Die Bibel (Elberfelder) inkl. Konkordanz	7 D	29.- DM
Die Bibel (James King) in Englisch	7 D	25.- DM
Deskicons (NEU)	2 D	10.- DM
CLI (NEU) Commandline-Interpretor	4 D	15.- DM
CPX-Module	2 D	10.- DM
DFÜ	7 D	22.- DM
Digisamples Pop (color)	10 D	29.- DM
Digisamples Rock (color)	10 D	29.- DM
Drucker Druckprg. + Utilities	5 D	19.- DM
Falcon 030 No. 1 (NEU) nur für den Falcon	10 D	29.- DM
Falcon 030 No. 2 (NEU) nur für Falcon	10 D	29.- DM
GDOS (NEU)	4 D	15.- DM
HP Deskjet 500 Treiber/H-Copy/PRG's usw.	10 D	39.- DM
Harddisk Tools + Utilities	4 D	15.- DM
Top Spiele mono (Donglepack)	6 D	19.- DM
Lehrer	3 D	15.- DM
Lernprogramme	9 D	25.- DM
Lotto	2 D	10.- DM
Signum Fonts + Utilities 200 Fonts + Übersicht Drucker angeben	11 D	39.- DM
Papyrus/Cypress/Script 200 Fonts + Übersicht Drucker angeben	8 D	35.- DM
Spiele Farbe 1	10 D	29.- DM
Spiele mono 1	10 D	29.- DM
Sport/Fußball	5 D	19.- DM
Mailbox (NEU) für Ihre eigene Mailbox	10 D	29.- DM
MOD-Player ATARI (NEU)	2 D	5.- DM
MOD-Player MS-DOS (NEU)	2 D	5.- DM
MOD-Files 1-9 (NEU) jedes Paket mit 10 Disks Titelübersicht anfordern!	je	29.- DM
Newcomer (gut) alles für Einsteiger	14 D	39.- DM
NEC (NEU) Treiber/Utilities etc.	2 D	10.- DM
Datenpacker (NEU)	5 D	15.- DM
Crew Demos color 1 Die besten Demos	10 D	29.- DM
Crew Demos color 2 Die besten Teil 2	10 D	29.- DM
Finanzen	8 D	24.- DM
STE Paket No. 1 (NEU) PRG's u. Demos nur für STE	10 D	29.- DM
STE Paket No. 2 (NEU) PRG's u. Demos nur für STE	10 D	29.- DM
TT 1 (NEU) nur für den Atari TT	11 D	35.- DM
TT 2 (NEU) nur für den Atari TT	11 D	35.- DM
Tetris (39 Varianten)	5 D	19.- DM
TeX 3.1/2.0	11 D	29.- DM
TeX/Metafont Komplettp.	15 D	49.- DM
Textverarbeitungen	5 D	19.- DM
That's Write Fonts 1a – 5a je ca. 50 ZS für 24 Nadler	je	19.- DM
That's Write Fonts 2b – 5b je ca. 50 ZS für Laser	je	19.- DM
Virenkiller	3 D	15.- DM
MIDI Files 1-7 (INFO) je 5 Disketten	je	19.- DM
MIDI PRG's u. Utilities	6 D	19.- DM
Musikedit./Notendruck	3 D	15.- DM
Noisetracker Sounds 1 Super Sound color	10 D	29.- DM
Noisetracker Sounds 2 Super Sound color	10 D	29.- DM
Paint/Animation/CAD	11 D	29.- DM
Uhren (NEU) Zeit/Datum	2 D	10.- DM
Wissenschaft	6 D	20.- DM

Special Angebot

Wenn Ihr Bestellwert an PD-Paketen DM 100.- übersteigt, dann erhalten Sie ein weiteres PD-Paket Ihrer Wahl für **nur 5.- DM.**

Versandkosten

Vorkasse	5.-	DM
Nachnahme	8.- + 3.-	DM
Ausland nur Vorkasse	13.-	DM

Alle Lagerartikel kommen innerhalb 24 Stunden zur Auslieferung



DTP Paket 1-4 + **Vektorfonts**
rund 920 Vektorgrafiken + 70 Fonts für Calamus®
+ +
IMG Grafikpaket 1 + **Fontcalculator**
322 schöne PD-Grafiken — Bearbeitet Ihren Vektorfont

222.– DM

ACHTUNG MIDI

MIDIFILES

jedes File im Notator (Dateiname.SON), Midifile 1 (Dateiname.MID) und General-MIDI Standard-Format 0 (GM_GS.MID)
(Professionelle Spitzensoftware)
auch für MS-DOS

Midipaket 1	(25 Songs)	99.- DM
Midipaket 2	(25 Songs)	99.- DM
Midipaket 3	(25 Songs)	99.- DM
Midipaket 4	(12 Medley's)	179.- DM
Einzelsong	(mind. 6 Songs)	7.- DM
ab 30 Songs	(Staffelpreise)	5.- DM
Einzel-Medley		15.- DM
Demodiskette		5.- DM

Komplettinfo mit Titelübersicht anfordern



64 neue Vektorfonts im Sparpaket nur 179.– DM

Einzelpaket (je 10-11 Fonts)	39.- DM
Einzelfont	9.- DM

OOP E OOP Windsor Alison Lumparsky Arabian Mira Heidelberg Bodacious Ambrosia Lefty Lemiesz Script it CSD Block Luxembourg Canaith Albatross Arctic 6'$%)±÷×‰ Futuri Black Architect Ballet Chessline Caligula Genoa Charlie Chan FrankTimes Diego Tribeca Dubiel it Farquharson Graphic Harquil Iglesia Schwarzwald Maidstone Upsilon Inkwell Sydney

Wir haben fast alle deutsche Umlaute und sind lauffähig mit Calamus® 1.09N / S / SL (Übersicht anfordern)

220 Vektorfonts
Alle Fonts mit Umlauten Für 1.09 / S / SL
Bau Beat H-Line Park Peking Roman Streifen Temmim uvm.
179.– DM

Vektorfonts
70 Fonts 39.- DM
200 Fonts 79.- DM
(mehrere Schnitte pro Font)
Advert Casual Carolina Revue Flash Counter Harloe uvm.
ab 39.– DM



10 neue Vektorfonts mit Umlauten auch S / SL
Atlantis Dark Castle High Class Main Street Quiescent Blackmail Excalibur Hintenburg Paintbrush Stone Age
79.– DM



10 neue Vektorfonts mit Umlauten auch S / SL
Alexandria Dinosaurus High Live Kaltenbach Moon Beam Sportimo Amicalle Funicular In Salah Kreuzberg
79.– DM

20 Fun Fonts
im CFN-Format Schneidplotterqualität
Button Alpine Brush Orient Lines Funface Kitaro Russia Scriptum Chinese uvm.
179.– DM

DTP Paket 1-4
rund 920 Vektorgrafiken + Beispieldokumente CDK + 4 Fonts (je 4 Schnitte) + Übersicht
Invitation Birthday Bridge Pirat
118.– DM

Rahmen 1-3
200 Vektorrahmen für alle Anlässe
89.– DM

Design Studio CARD
100 Vektor-Grafiken 27 Ornamente / 30 Rahmen + 1 Vektorfont
Menu ALEXANDROS
89.– DM

Design Studio CUT
176 Vektor-Grafiken 7 Vektorfonts
CHINA CUT PIRATE CUT HORROR HOUSE EXPLOSIV Carina ... und Tschüß !
89.– DM

Leske Grafik 1
109 nützliche Vektorgrafiken 1 Diskette + Übersicht
Zündende Ideen PREIS Hammer Sonder PREIS Sommer Schluß-Verkauf
39.– DM

Vektorgrafik 1-3
1360 Vektorgrafiken im CVG und GEM-Format 14 Disks + Übersicht
69.– DM

DTP Grafiken
760 Top-Vektorgrafiken im GEM-Format
89.– DM

THOUGHTS PACK
mehrere tausend hauptsächlich gescannte Grafiken im PAC-Format 30 Disks + 130 Seiten Katalog Für Signum/Script/Calamus
Einladung
129.– DM

Starke Sprüche
ca. 500 Sprüche im PAC-Format + Übersicht Für Signum/Script/Calamus
Wer dem Chef in den Hintern kriecht, muß damit rechnen, daß er ihm schon bald zum Hals raushängt
Jetzt nicht! Und später erst recht nicht!
Der Computer ist kein Wunder. Er arbeitet nur deshalb so schnell, weil er nicht denkt.
Niehda mid dea rechtschreihbunk!!!
Mutti, wo kommen die kleinen Computer her?
49.– DM

Alte Werbegrafik
42 alte Werbegrafiken im IMG-Format 2 Disketten + Übersicht
39.– DM

Menükarten
Eine exklusive Sammlung stilvoller Menükarten + 12 sehr schöne Unterstriche
109.– DM

Public Shareware Domain

**Mehr als 6000 PD-Disketten für ATARI !
und 4000 PD-Disketten für MS-DOS !**

2 Katalogdisketten mit allen Serienlisten (ATARI) sowie weitere Infos erhalten Sie für 5.- DM (Vorkasse)
1 Katalogdiskette für MS-DOS erhalten Sie für 3.- DM (Vorkasse)

Wir liefern Ihnen sämtliche Software von
4U (For you) API- Soft Application Systems BELA Cachet C.A.S.H. Computer & Design Comtex DDT Digital Arts DMC Eickmann GMA Goldleaf ICP IDL Kaktus Kontrast M-Soft Maxon MGL Pagedown Omikron RAK Haus computerware sender Think! Ultrasoft Victor Soft etc.

Sonder PREIS
Calamus 1.09N* oder **Outline Art 1.1***
jeweils inklusive 4 DMC Fonts + DMC Vektorgrafiken, welche bei Einzelkauf bereits mehr kosten als das ganze Paket !
*Diese Versionen werden ohne Handbuch ausgeliefert. Dieses ist bei Registrierung direkt von DMC für 25.- DM erhältlich!
Jedes Paket nur **189.– DM**

Beispieldokumente für Calamus®
ca. 30 Beispieldokumente über Plakat, Einladung, Briefkopf, Logo-Gestaltung, Kurzbrief Visitenkarten, Speisekarte Tabelle uvm. mit viel Aufwand für Sie zusammengestellt.
19.– DM

Vektorgrafik 2000
rund 2000 Vektorgrafiken + 3 Fonts in je 4 Schnitten + Dokumentenbeispiele auf 21 Disketten + Katalog (enth. alle Grafiken der Pak. Vektorgrafik 1-3 und DTP 1- 3)



149.– DM

Vektorgrafik 4
rund 420 tolle Vektorgrafiken 12 Disketten + Katalog wahlweise im CVG oder EPS-Format



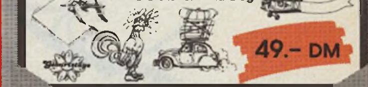
69.– DM

Card Art Vol. 1-6
145 Grafiken + 30 Zierrahmen + 18 Rahmen + 4 exklusive Vektorschriften für Speisekarten wahlweise im CVG oder EPS Format



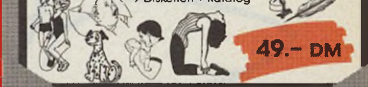
199.– DM

IMG Grafikpaket 1
322 schöne PD-Grafiken im IMG Format 10 Disketten + Katalog



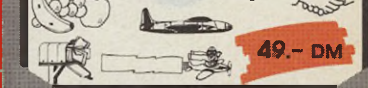
49.– DM

IMG Grafikpaket 2
352 PD-Grafiken im IMG Format 9 Disketten + Katalog



49.– DM

IMG Grafikpaket 3
440 PD-Grafiken im IMG Format 10 Disketten + Katalog



49.– DM

AAC Art Collection
182 Grafiken und 15 Rahmen für Speisekarten 7 Disketten + Katalog (IMG-Format)



79.– DM

Belichtet bei Gerald Rimarzik ■ Martin-Luther-Str. 13 ■ 7117 Bretzfeld
Alexander Schütz 1993



Schön bunt oder schwarzweiß, Mode aus dem Computer gefällt

Mode und Modelle aus dem TMS Cranach Studio

Hits for Kids

Fetzige Kindermode, lustige T-Shirt-Kollektionen: Mit den ersten Sonnenstrahlen finden die neuen Frühjahrsmodelle den Weg über den Ladentisch. Hätten Sie gedacht, daß ein Teil der Entwürfe auf einem TT das Licht der Welt erblickt?

Von Andreas Wischerhoff und Wolfgang Klemme »Hallo, hier bin ich«. Nach kurzer Suche entdecken wir das Studio der Firma Creativ Fashion Team in einem Mindener Hinterhof. Mit freundlichem Lachen begrüßt uns Herr Horstmann, Mitinhaber der Firma für Mode und Design. Zusammen mit seiner Frau entwirft er hier Kleidermodelle und Stoffe für Kinder und Jugendliche. Der eigentliche Grund für unseren Besuch steht gleich um die Ecke vor einer Spiegelwand. Ein schon etwas betagter TT nebst noch betagterem kleinen Bruder Mega ST reihen sich munter neben weiterer Hardware auf dem Arbeitstisch. Ein paar große Musterbögen, mit Kinderfiguren in lustig-bunten Kleidern übersät, zeigen die Arbeit vergangener Jahre. Und das alles entstand mit dem Computer? Nicht so ganz, aber beginnen wir die Geschichte besser von vorne.

Horstmann: »Vor drei, vier Jahren habe ich auf einer Fachmesse für Bekleidungsmoden erstmals Bekanntschaft mit einem Atari Mega ST gemacht. Das heißt, eigentlich war es das Programm Cranach der Firma TMS, das meine Aufmerksamkeit erregte. Zwar handelte es sich dabei um ein Bildverarbeitungsprogramm, aber seine Funktionen ließen sich ebensogut für unsere Arbeit verwenden. Natürlich gibt es ganz spezielle Software für das Entwerfen von Stoffen und Modellen. Zusammen mit der entsprechenden Hardware werden diese auf anderen Rechnerplattformen als Komplettsysteme angeboten. Allerdings war und ist der Anschaffungspreis um ein Vielfaches höher als die Lösung auf dem Atari. Und die Komplettsysteme leisten nichts anderes als das Cranach und der Atari. Also warum mehr Geld als nötig ausgeben?« Normalerweise ist der Werdegang einer T-Shirt-Kollektion folgender: Es beginnt mit dem Zeichnen des Motives, das später das Shirt zieren soll. Dieser Entwurf wird erst einmal komplett ausgearbeitet, mit den entsprechenden Farben und Schattierungen versehen und so weiter. Ein zweiter Entwurf zeigt dann das fertige Motiv auf dem jeweiligen Kleidungsstück, ebenfalls mit allen Farben und Mustern versehen. Anhand dieses Designs entsteht eventuell noch ein Probeschnitt. Ganz wichtig für eine naturgetreue Präsentation sind dabei auch die Farbmuster. Der Kunde muß anhand des Farbdruckes auf einer Musterkarte genau erkennen können, wie die Farben und Muster auf dem späteren T-Shirt aussehen. Früher entstanden diese ganzen Exponate ausschließlich von Hand, also mit Pinsel oder Farbstiften. Wenn dann ein Kunde ein Motiv umcoloriert haben wollte, so ging die ganze Handarbeit von vorne los. Hinzu kommt, daß beim Colorieren mit Farbstiften erhebliche Farbabweichungen und -ungenauigkeiten auftreten.

»Zeichnen mit dem Computer, das geht doch kaum!«

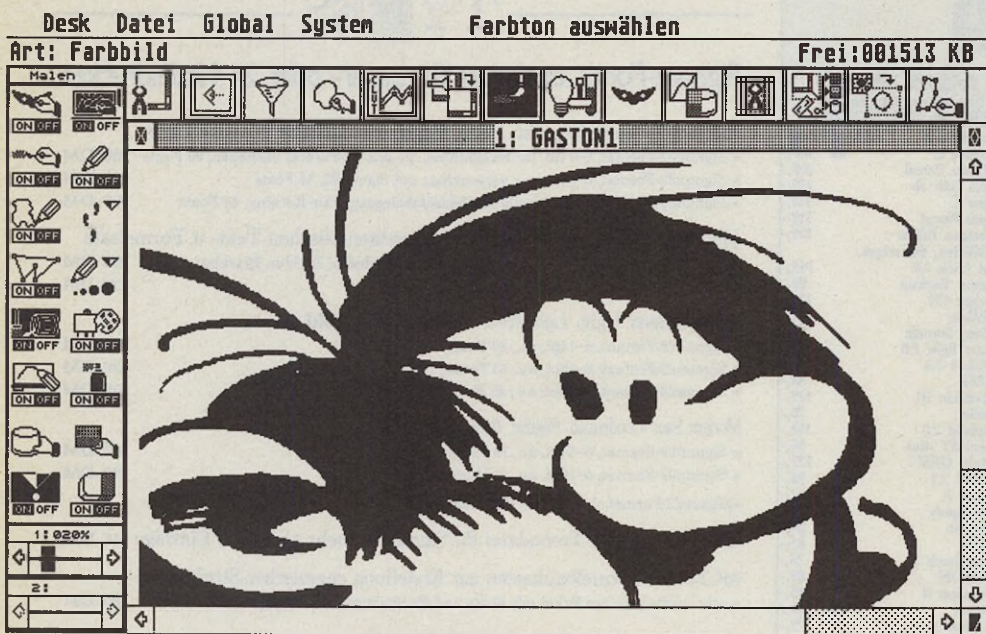
Horstmann: »Als ich mir damals die Anlage anschaffte, dachte ich, man könnte mit einem Computer richtig zeichnen. Aber das war wohl nichts. Es ist kaum möglich, die Kinderfigurschablonen oder einzelne Motive so richtig mit Schwung und Ausdruck zu zeich-

Story

nen. Zumindest nicht ohne erheblichen Zeitaufwand. Meine Frau als gelernte Designerin entwirft die Figuren von Hand schneller und ausdrucksvoller. Ich scanne diese Vorlagen dann mit dem Epson GT 6000, und danach erfolgt im Cranach Studio das Einfärben.«
Für spezielle Stoffmuster erhalten die Bilder dann vielleicht noch Texturen und so weiter. Je nach Farbanzahl und Bildgröße wachsen die pro Entwurf die Dateien auf 1 und 1,2 MByte. Da reichten Speicherkapazität und Rechenleistung des alten Mega ST schon bald nicht mehr aus. Aus diesem Grunde erfolgte auch der Umstieg auf den TT 8/030, einer der ersten seiner Art. Und auch dem alten Cranach folgte die Fortsetzung Cranach Studio, von dem schon eine frühe Betaversion Einzug in das Kreativstudio hielt. Einige von Horstmanns Wünschen fanden sich in dem neuen Studio auch realisiert. Aber zurück zu den Entwürfen. Das fertige Design wird auf einem Canon FB 510 Tintenstrahldrucker gedruckt, und mit dieser Vorlage marschiert der Kunde dann zum Siebdrucker, der danach seine Druckvorlagen richtet. Allerdings ist diese Vorgehensweise noch nicht optimal, Horstmann wünscht sich einen Drucker, der z.B. Stoff oder andere Materialien direkt bedrucken kann.

»Ideal wäre ein Drucker, mit dem man direkt auf Stoff und anderen Materialien drucken könnte.«

Der erste Modellentwurf geschieht also ohne Rechner. Auf die Verwendung von Bibliotheken mit Zeichenelementen angesprochen, betont Horstmann den Zeitfaktor und die ständigen Anforderungen, Neues zu schaffen. Die Mode ist zu großen Veränderungen unterworfen, alle Elemente sind zu kurzlebig, als daß sich der Aufbau und die Verwaltung einer umfangreichen Objekt-Bibliothek, beispielsweise mit Taschenformen, Kragen und Accessoires wirklich lohnen würde.

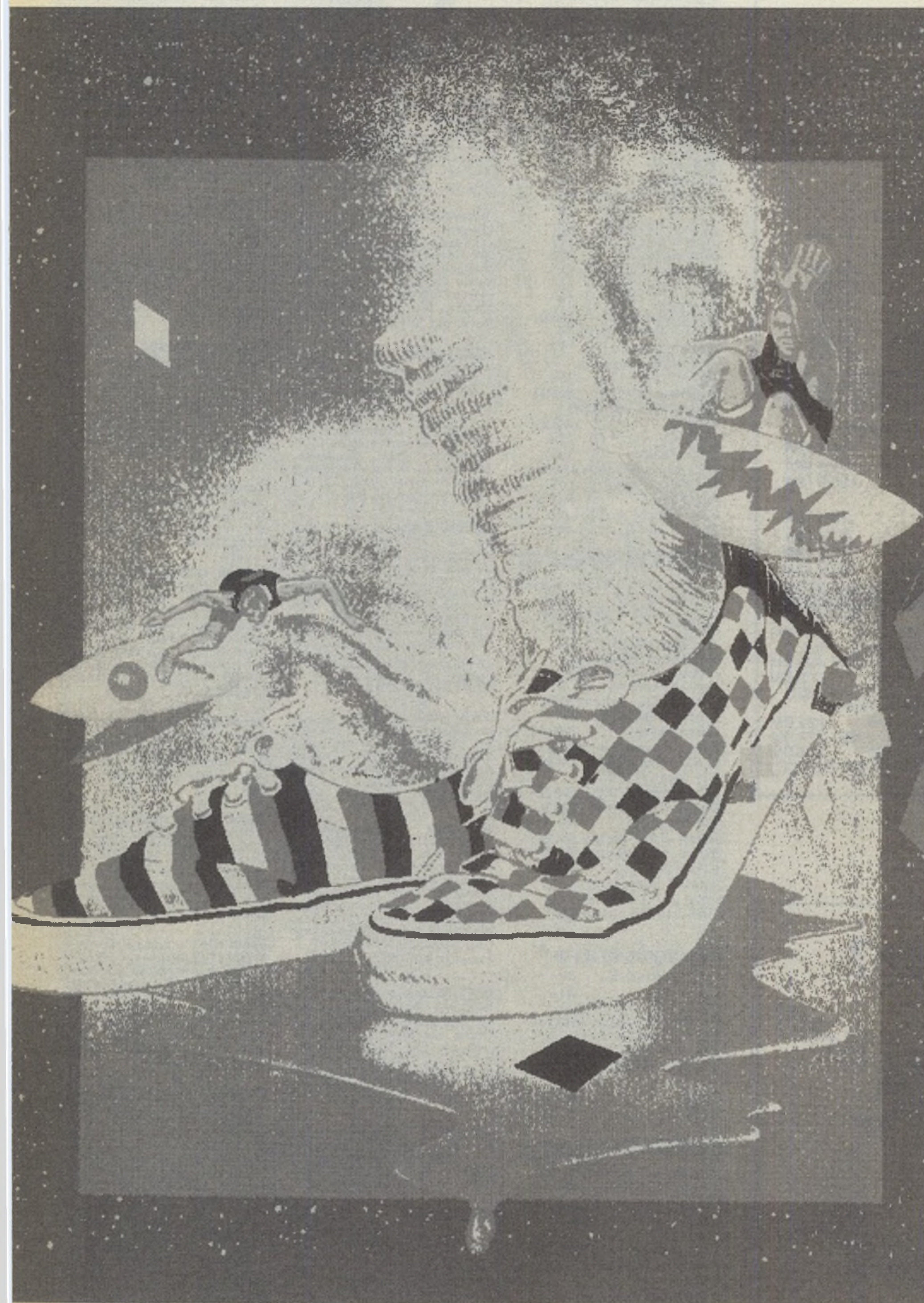


»Cranach Studio« eröffnet neue Gestaltungstechniken

Interessanter ist für Horstmann die Möglichkeit, sich eigene Farbpaletten mit den aktuellen Modefarben zusammenzustellen. Für die farbliche Anpassung einzelner Kleidungstücke ist das sehr komfortabel, da möglichst jedes Textil miteinander kombinierbar sein soll. Sinnvoll ist auch das Übertragen von Teilen in verschiedene Entwürfe. So schneidet man immer wiederkehrende Teile einer Kollektion aus und überträgt sie in andere Modelle. Der Hauptteil der Arbeit mit dem Studio liegt jedoch im Ein- und Umfärben der Entwürfe. Dabei kommen auch Masken zum Einsatz, so daß die Färbung an den Stoffrändern beispielsweise heller ist als in der Mitte. Bleibt einmal etwas Zeit für Experimente, gestaltet Horstmann auch direkt mit dem Rechner, wenn er Farbaufträge an Faltenwürfen verstärkt oder gewisse zeichnerische Mittel einsetzt, um dem Entwurf Lebendigkeit zuverleihen. Damit verbessert sich natürlich die Attraktivität für den Kunden in der anschließenden Präsentation.

»Der Computer lähmt die Kreativität«

Der Computer ist für Horstmann nur ein weiteres Werkzeug und nicht das alleinige Mittel der Wahl. Er betrachtet das Cranach Studio als einen riesigen Farbstiftkasten, der vielleicht auch ein paar neue Gestaltungstechniken bietet. Neue Werkzeuge schaffen halt neue Ideen. Man darf aber nicht vergessen, daß der Computer die eigentliche Kreativität ebensogut lähmen kann, wenn man sich ausschließlich auf ihn verläßt. Ein Zeitgewinn ist insofern vorhanden, als das Colorieren von Hand natürlich ungleich länger dauert. Außerdem präsentiert sich ein Design als Farbdruck beim Kunden erheblich besser, als die üblichen Stiftzeich-



Es ist kein Problem, auf Kundenwunsch Motive umzufärben

nungen. Auf der anderen Seite darf man die lange Einarbeitungszeit nicht vergessen. Hier liegt ein großes Problem. Das Modegeschäft ist im Prinzip saisonabhängig. Im Frühjahr und Herbst, wenn die neuen Kollektionen herauskommen, häuft sich die Arbeit, so daß der Rechner den ganzen Tag ausgelastet ist. Zu anderen Zeiten benötigt man den Rechner mehrere Tage gar nicht. Diese schwankende Nutzung macht sich auch im Bereich Bedienbarkeit bemerkbar. Für jemanden, der nicht ständig mit dem System umgeht, sind viele Dinge häufig zu kompliziert, zu wenig intuitiv. Trotzdem hält Horstmann das Konzept der grafischen Benutzeroberfläche für gelungen.

»Ich habe schon seit zwanzig Jahren mit Computern zu tun, aber jemand der das Werkzeug nur manchmal gebraucht, hat es wesentlich schwerer. Auch die Anleitungen helfen da nur wenig weiter. Wer kann seinen Designerinnen denn schon tagelanges Handbuchstudium zumuten? Wenn ich eine Anleitung für den Computer schreiben müßte, würde auf der ersten Seite nur eine Maus stehen mit der Erklärung, wie man sie bedient.«

Mit dem Atari-System insgesamt ist Horstmann zufrieden, Hardware-Probleme größerer Art traten bisher nicht auf. Aber »ich riskiere eine ganze Menge. Wenn in einer Hochphase der Produktion ein Rechner ausfällt, brauche ich innerhalb weniger Stunden Ersatz. Die Händler- und Servicesituation ist hier im Mindener Raum denkbar schlecht. Und wer stellt sich schon auf Reserve eine komplette zweite Anlage in die Firma? Der Heimanwender mag ja noch einige Tage oder Wochen Reparaturzeiten akzeptieren, aber im Profibereich ist das undenkbar.«

Was Horstmann noch am Cranach Studio fehlt? Eine Funktion zur Texteinbindung, denn bisher greift er dazu auf Calamus SL zurück, mit dem er auch seine gesamte Korrespondenz erledigt. Die Schriftzüge für die Modeentwürfe importiert er als Objekte ins Cranach Studio und paßt sie dem jeweiligen Motiv an. Trotz der hohen Professionalität beider Programme ist doch manchmal noch ein Haufen Improvisation nötig. Ein weiteres Manko ist das Fehlen von Gitterstrukturen, mit denen man einzelne Bildteile beliebig zerren und biegen kann. Damit wäre die Motivplazierung auf Stoffalten weitaus realistischer. Wie die Ankündigungen von tms für die nächste Version zeigen, scheinen weitere Wünsche in Erfüllung zu gehen. **(wk)**

Tinten-Laser?

Tintenstrahldrucker »BJ-200« von Canon

Von Ottmar Röhrig Schon der »BJ-20« von Canon brachte Erstaunliches zu Papier. Mit dem BJ-200 buhlt nun ein zwar etwas größeres, aber auch in einigen Punkten leistungsfähigeres Gerät um die Gunst des Käufers.

Bei den Tintenstrahldruckern scheint die Entwicklung nicht stillzustehen. Mit dem »BJ-200« hat Canon nun einen neuen Drucker im Programm, der die BJ10/20-Linie nach oben hin erweitert. Auffälligstes Merkmal des Neuen: Die beachtenswerte Qualität im Textdruck.

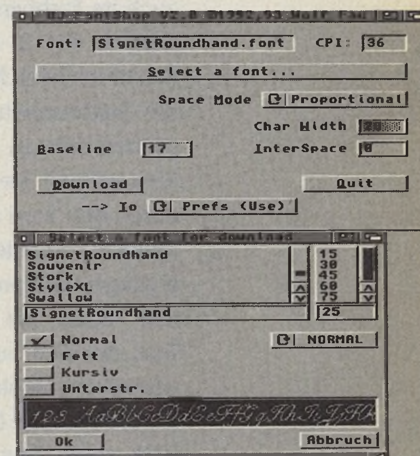
Der BJ-200 begnügt sich dank des vertikal angeordneten Druckkopfs mit einer geringen Stellfläche von nur 35 x 15 cm. Dabei wird das Papier von schräg oben – je nach Einstellung manuell oder automatisch – zugeführt. Dieser Behälter ist mit einer ausziehbaren Papierstütze versehen und faßt einen bis zu 10 mm dicken Stapel aus maximal 105 g/m^2 schwerem Papier oder fensterlose, ungeknickte Briefumschläge.

Mit 27 ml Füllung ist die speziell für den BJ-200 entwickelte Tintenpatrone »BC-02« mit denen des BJ-10/20 vergleichbar – einer Verwechslung sollten Sie trotzdem nicht unterliegen, da so die Druckqualität beeinträchtigt wird. Der BJ-200 kommt problemlos mit normalem Fotokopierpapier aus und benötigt auch für hochwertige Ergebnisse kein Spezialpapier. Möchten Sie Overhead-Folien bedrucken? Wir erzielten im Test mit handelsüblichen Folien für Tintenstrahler gute Ergebnisse. Die Verwendung von Endlos- oder Rollenpapier ist beim BJ-200 nicht vorgesehen.

Das bedruckte Papier kommt an der Vorderseite des Druckers zum Vorschein und kann dort in eine ausziehbare Auffangeinrichtung fallen oder einfach auf dem Tisch landen, was den Platzbedarf gering hält. Für Wartungszwecke ist lediglich die vordere Klappe mit einem Handgriff zu öffnen, woraufhin Sie Tintenpatronen in Sekundenschnelle und ohne schmutzige Finger wechseln. Je nach Papierdicke sorgt hier auch ein entsprechender Hebel für den passenden Abstand der Düsen zum Papier.

Die Bedienung des BJ-200 gestaltet sich simpel. Lediglich drei Taster und 5 LEDs stehen dem Benutzer neben den DIP-Schalter-Einstellungen zur Kontrolle des Geräts zur Verfügung. In der Praxis hat sich das jedoch als ausreichend erwiesen, wenngleich die Anwahl der Säuberungsroutinen für den Druckkopf, des Hexdump-Modus oder der beiden Selbsttests dem Anwender mitunter etwas Fingerakrobatik abverlangen.

Grafiken druckt der Neueste von Canon mit bis zu 360 dpi, was bereits die Auflösung der meisten Laser-Drucker übertrifft, da sich die Punkte auch beim BJ-200 nicht überlappen. Dies schlägt sich auch im Schriftbild nieder, das mit jeder der neun internen Schriften eines der besten Druckbilder erzeugt, die einem Tintenstrahldrucker dieser Preisklasse entweichen können. Ganz ähnlich ist das bei Download-Schriften, für deren Ablage der Anwender 40 KByte des 49 KByte großen Druckerspeichers per DIP-Schalter reserviert. Viele Druckerkommandos, die im Handbuch jedoch nur äußerst kurz beschrieben werden, erlauben die Anwahl von zahlreichen Modifikatoren wie Umriß- oder Schattenschriften, und auch einfache, doppelte oder gestrichelte Unterstreichungen sind dem Gerät nicht fremd.



Viele Druckerkommandos erlauben Modifiationen

Beim Textdruck ist eine erfreulich hohe Geschwindigkeit zu messen: In nur 18,4 Sekunden bewältigt das Gerät den normierten Grauert-Brief im HQ-Schriftmodus. An Emulationen bietet der Canon die hauseigene BJ-Reihe, den IBM Proprinter sowie eine Epson LQ510 Emulation. **(wk)**

Info: Canon Deutschland, Hauptverwaltung, Hellersbergstr. 2-4, 4040 Neuss 1, Tel.: 0 21 31 / 12 50

WERTUNG

Name: Canon BJ200

Preis: ca. 800 Mark

Hersteller: Canon

Stärken: Kleine Stellfläche ☐ hohe Druckqualität im Textmodus ☐ zahlreiche Schriftmodifikatoren intern ☐ kein Spezialpapier notwendig ☐ hohe Geschwindigkeit

Schwächen: Druckpatrone hat mitunter Kontaktschwierigkeiten ☐ Streifen im Grafikdruck

Fazit: Der »BJ-200« von Canon ist ein Tintenstrahldrucker, den sich Jeder, der auf Farbfähigkeiten des Druckers verzichten kann, näher ansehen sollte.

Test

Test

Outline Art 3.0, neuer Vektorzeichner von DMC

Die dritte Dimension

Von Sandro Lucifora Outline Art 3.0 ist ein vektororientiertes, grafisches Gestaltungswerkzeug, um fertige Schriften zu verändern und freie Vektorgrafiken zu erzeugen. Im Vergleich zu früheren Versionen fällt auf, daß sich Outline Art 3 in der Benutzerführung und den Funktionen an Calamus SL angepaßt hat. So ist Outline Art 3 jetzt auch im Farbbereich einsetzbar.

Outline Art 3 unterscheidet im Funktionsbereich zwei Gruppen, die Textbearbeitung und die Objektbearbeitung. Zur Textbearbeitung wählen Sie in einem Dialog durch drei Icon aus, ob Sie einen Drehtext, Kreistext oder Pfadtext erzeugen wollen. Mit dem Drehtext setzen Sie einen normalen Text, der sich auch in einem gewünschten Winkel zur Horizontalen drehen läßt. Das Icon Kreistext stellt einen Text um einen Kreis oder in einem Kreis dar. Hierfür lassen sich Anfangs- und Endwinkel bestimmen, so daß Sie Ihren Text z.B. in einen Halb-, Viertel- oder Vollkreis bringen. In der Funktion Pfadtext erzeugen Sie einen beliebig geformten Pfad aus Geraden und Bezierkurven, an den sich der Text anschmiegt. Gefällt Ihnen der Satz oder das Kerning Ihres Textes nicht, gelangen Sie über den Button »Kerning« in einen Dialog, um den Satz und das Kerning zu verfeinern. Sollte Ihr Text länger als eine Zeile sein, gelangen Sie über den Button »Textm.« in einen einfachen Texteditor. Hier lassen sich auch Sonderzeichen über einen Dialog anwählen. Wollen Sie einen

Daß sich der Atari im DTP-Bereich einen Namen gemacht hat, ist bekannt. Daß Software wie »Calamus« daran großen Anteil hatte, wissen ebenfalls viele Anwender. Doch auch eine Reihe weiterer Programme leistet wichtige Teilarbeiten. »Outline Art« ist so ein Helfer, der nun als »experimenteller Outline-Editor« in der Version 3.0 erscheint.

bereits vorhandenen Text übernehmen, läßt sich dieser im ASCII-Format laden. Ihren neuen Text speichern Sie auch im ASCII-Format.

Bei allen Arten der Textdarstellung läßt sich ein Farb- oder Graustufenverlauf einstellen. Hierzu ist es natürlich auch möglich, eigene Farben zu erzeugen. Doch für Farbexperimente ist das Einstellungformular nicht besonders geeignet. Es lassen sich immer nur Prozentwerte der Farbe über die Tastatur eingeben. Das Ergebnis sehen Sie erst, wenn Sie mit der Maus den entsprechenden Button gewählt haben. Einfacher wäre es, einen Slider für jede einzelne Grundfarbton zu bewegen. Dazu sollte sich der Farbton in Echtzeit anpassen. Doch haben Sie sich einmal Ihre individuelle Farbpalette zusammengestellt, dann läßt sich diese für spätere Arbeiten speichern und auch in Calamus SL weiterverwenden.

Natürlich ist Outline Art 3 nicht nur für die Manipulation der Schriften entwickelt. Es lassen sich auch ganze Vektorgrafiken, Logos etc. entwickeln. Hierfür bietet Outline Art drei Grundwerkzeuge: die Pfadbearbeitung, den Farbfluß und den Taschenrechner. Bei der Pfadbearbeitung entwerfen Sie mit Graden und Bezierkurven Ihr Objekt. Hierbei haben Sie bekannte Hilfen beim Verschieben, Löschen und Kopieren zur Verfügung. Natürlich lassen sich Pfade auch trennen und wieder zusammenkleben. Sehr hilfreich beim Entwurf ist das Klemmbrett. Doch oft möchte man etwas Außergewöhnliches gestalten. Hierbei hilft in Outline Art ein Kontrollpfad, an den sich andere Objekte anpassen. Zum Entwurf stehen Linien und Bezierkurven zur Verfügung.

Um noch einen schönen Farbeffekt zu erzielen, wenden Sie den Farbfluß an. Damit läßt sich ein Farbverlauf in einem Quadrat erzeugen. Sie haben die Auswahl aus mehreren Flußrichtungen: von links nach rechts, von oben nach unten oder auch umgekehrt, von der Mitte vertikal oder horizontal nach außen. Dieser Farbverlauf läßt sich natürlich auch mit einem Kontrollpfad in verschiedene Formen bringen.

Fortsetzung auf Seite 34 ▶

6 Klassiker auf einen Streich...

That´s Write 2

Einstieg leicht gemacht
Das Buch zur Textverarbeitung



Dies ist ein Buch für alle die That´s Write 2 neu erworben haben und sofort loslegen wollen und für Aufsteiger, die sich einen Überblick über die neuen Funktionen verschaffen wollen.

Bestell-Nr.: B-458
ISBN 3-928480-05-7

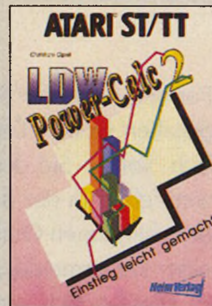
DM 29,80

Aus dem Inhalt:

- Kurzeinführung in den Desktop
- Was Maus und Tasten können (und was nicht)
- Liste der Tastenkombinationen zur Bedienung
- Mehrere Texte gleichzeitig verwalten
- Texte schreiben, bearbeiten, einlesen und korrigieren
- Makros - Erstellung, Ändern und Anwendungen
- Fuß- und Endnotenverwaltung
- Automatische Erstellung von Stichwort- und Inhaltsverzeichnissen
- Fontauswahl, Absatz- und Seitenlayouts, Grafikeinbindung, etc.

LDW PowerCalc 2

Einstieg leicht gemacht
Das Buch zur Tabellenkalkulation



Mit diesem Buch werden Sie schnell und sicher in die Anwendung der Tabellenkalkulation LDW PowerCalc 2 eingeführt. Der Einsteiger lernt schnell den Umgang mit dem Programm. Fortgeschrittene und Profis finden viele Tips, Tricks und Anregungen.

Bestell-Nr.: B-461
ISBN 3-928480-08-1

DM 29,80

Aus dem Inhalt:

- Überblick über die Anwendungsmöglichkeiten einer Tabellenkalkulation & Vorstellung einiger Programme
- Installation der Software
- 11-Lektionen, die Ihnen das Programm durch praxisnahe Beispiele näherbringen und Sie im Umgang schulen
- 13 Anwendungsbeispiele für den fortgeschrittenen Anwender
- Der Datenaustausch mit anderen Programmen
- Die Möglichkeiten der Makrobefehlssprache
- Umgang und Einsatz der Grafikfunktionen
- Die Ausgabe von Ergebnissen auf dem Drucker

SIGNUM!3

Einstieg leicht gemacht
Das Buch zum bekannten Textsystem



Das SIGNUM!3 Buch wendet sich mit seinem praxisorientiertem Konzept sowohl an den Neuling als auch an die Anwender von Signum!2. Ein tolles Buch für alle Signum-Fans.

Bestell-Nr.: B-459
ISBN 3-928480-06-5

DM 29,80

Aus dem Inhalt:

- Die Installation und Benutzeroberfläche von Signum!3
- Die ersten Schritte zur Vorbereitung eines Dokumentes
- Einige Anwendungsbeispiele (Briefe, Einladung, Bucherstellung)
- Eigene Zeichensätze erstellen mit dem Fonteditor
- Einsatz von Makros, Fußnoten und Spaltensatz
- Die Möglichkeiten der Grafikeinbindung in den Text
- Textkorrektur mit Hilfe des Lexikons
- Erstellung von Stichwort- und Inhaltsverzeichnissen

DR DOS 5.0

Einstieg leicht gemacht
Das Buch zum Erfolgsbetriebssystem



Dieses Buch ist eine Einführung in das MS-DOS kompatible Betriebssystem DR DOS 5.0. Der ATARI-Anwender findet zusätzlich gezielte Informationen über die Zusammenarbeit mit den Hardware-Emulatoren AT-Speed und AT-Speed C16

Bestell-Nr.: B-456
ISBN 3-928480-03-0

DM 29,80

Aus dem Inhalt:

- Der Aufbau des Betriebssystems
- Installation von DR DOS 5.0
- Einführung in DR DOS 5.0
- DR DOS 5.0 Kurs
- Einstellung der Parameter
- Arbeiten mit BATCH-Dqteien
- DR DOS Utilities
- Der DR DOS Editor
- Die Benutzeroberfläche ViewMAX
- Funktionen von ViewMAX



Preise sind unverbindliche empfohlene Verkaufspreise

FALCON 030

Ratgeber zum Traumcomputer
Ein Überblick für Umsteiger & Neulinge



Dieses Buch wendet sich an alle, die sich über die Anwendungsmöglichkeiten und Einsatzmöglichkeiten des neuen Traumcomputers von ATARI einen Überblick verschaffen möchten.

Bestell-Nr.: B-462
ISBN 3-928480-09-X

DM 29,80

Aus dem Inhalt:

- Multitasking
- FALCON 030 - Der Haushaltsgehilfe
- Spitzensound in CD - Qualität
- FALCON 030 - Der Grafikcomputer
- FALCON 030 - High-Tech im Überblick
- Steuern und Regeln mit dem FALCON
- MIDI - Der Einsatz im Tonstudio
- FALCON und Multimedia
- Was paßt alles dran ?
- FALCON - Der Simulator

1040 STE/MEGA STE/TT

Einstieg leicht gemacht
Eine Einführung in die Computer



Das Buch gibt dem Computerneuling wie auch den Aufund Umsteigern zahlreiche Tips, die den Einstieg leichter machen. Weiterhin enthält das Buch Informationen über die Schnittstellen, die Hardware und Erweiterungsmöglichkeiten der Computer.

Bestell-Nr.: B-460
ISBN 3-928480-07-3

DM 29,80

Aus dem Inhalt:

- Auspacken -> aufstellen -> anschließen -> loslegen
- Die Benutzeroberfläche und Ihre Handhabung
- Die individuelle Anpassung an die Bedürfnisse des Anwenders
- Installation, Handhabung sowie Tips & Tricks der Festplatte
- Die Schnittstellen und ihre Einsatzmöglichkeiten
- Die Hardware - Welcher Chip ist für was zuständig ?
- Kurzer Überblick über die Erweiterungsmöglichkeiten

Diese Produkte erhalten Sie bei Ihrem ATARI-Fachhändler oder direkt beim Heim Verlag

Einsenden an:

Heim Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon (0 61 51) 94 77-0
Telefax (0 61 51) 94 77-18

Ja, bitte senden Sie mir

___	That´s Write 2	á	DM	29,80
___	Signum!3	á	DM	29,80
___	LDW PowerCalc 2	á	DM	29,80
___	1040 STE	á	DM	29,80
___	DR-DOS 5.0	á	DM	29,80
___	Falcon Ratgeber	á	DM	29,80

zuzüglich DM 6,- Versandkosten (Ausland DM 10,-) unabhängig von der bestellten Menge

Name ______________________
Vorname: ______________________
Straße : ______________________
Plz, Ort : ______________________

Ich zahle:
☐ per beiliegendem Scheck
☐ per Nachnahme

Fortsetzung von Seite 32

Gefällt Ihnen ein Schriftzug oder Objekt nicht in seiner Farbgebung und Helligkeit, so läßt sich dieses über den Dialog »Filtern« noch ändern. Objekte lassen sich in diesem Formular auch um- und einfärben, etwa wenn Sie eine schwarzweiße Vorlage verarbeiten. Kontrast und Helligkeit eines Objektes lassen sich hier wie bei einem Farbfernseher bestimmen. Auch die Farbintensität stellen Sie in diesem Dialog ein.
Alle bereits genannten Objektarten lassen sich auch mit dem Taschenrechner in neue Formen umrechnen. Einige vorgegebene Formeln gehören zum Lieferumfang. So entwerfen Sie zum Beispiel einen Text mit Farbverlauf, selektieren den Rahmen und lassen ihn auf einen Kreis, Globus, Kegel oder Zylinder projizieren. Das Vergrößern, Verkleinern und Drehen, auch mehrerer Rahmen, übernimmt ebenfalls der Taschenrechner. Wenn dennoch Wünsche offen sind, so entwickeln Sie einfach Ihre eigene Formel, nach der Sie Objekte umgestalten wollen. Dies ist recht einfach. Sollten Sie dennoch mal einen Fehler in der Berechnung haben, hilft Ihnen Outline Art 3 mit einer Fehlermeldung. In Outline Art 3 lassen sich auch IMG-Grafiken als Hintergrundbilder einblenden, um diese nachzuzeichnen. Eine Veränderung des Rasterbildes ist natürlich nicht vorgesehen. Um Objekte genauer zu positionieren, bietet das Programm als Hilfestellung ein Gitter. Die Gittergröße läßt sich über einen Dialog von 0.01 mm bis 99 mm einstellen. Brauchen Sie das Gitter nur als Richtline, dann deselektieren Sie einfach die Magnetisierung der Gitterlinie oder benutzen die frei setzbaren Hilfslinien.
Da Outline Art 3 ein sehr komplexes Programm ist, lassen sich viele Werte auf eigene Bedürfnisse anpassen. Unter dem Menüpunkt »Extras« bestimmen Sie z.B. Einstellungen zum Kopiervorgang und Klemmbrett. Outline Art 3 ist ein sehr sinnvolles Zusatzprogramm zu Calamus/Calamus SL. Der ernsthafte Anwender wird kaum auf dieses Programm verzichten können. Der Preis ist mit 598 Mark dem gebotenen Funktionsumfang vollkommen angemessen. **(wk)**

DMC, Nelkenstr. 2, 6229 Walluf, Tel. 0 61 23 / 7 12 50

WERTUNG

Name: Outline art 3.0
Preis: 598 Mark
Hersteller: DMC GmbH
Stärken: Arbeitet mit Farben □ arbeitet mit CFN □ individuelle Einstellungen □ Arbeitsumgebung an Calamus SL angepaßt □ speichert auch im EPS-Format
Schwächen: Dialog zur Farbeinstellung etwas umständlich □ läuft nur ab TT-Mittel □ braucht 3.5 MByte freien Speicherplatz □ arbeitet nicht problemlos mit einem virtuellen Speicher zusammen □ kein direkter Aufruf aus Calamus
Fazit: Outline Art 3 bietet viele neue Gestaltungsmöglichkeiten, auf die ein ernster Anwender nicht verzichten will.

Test

DR. NIBBLE & CO



Heinzelmännchen fürs Büro

Test: Büroprogramm First_Million von Softbär

Mit »First_Million« erledigen Sie die komplette Büroarbeit in einem kleinen bis mittleren Betrieb.

Von Ulrich Hofner First_Million unterstützt Sie in den Bereichen Buchhaltung, Kunden-, Lieferanten-, Lager- und Artikelverwaltung sowie bei der Fakturierung. Nach dem ersten Programmstart nehmen Sie zunächst in einer Dialogbox wichtige Grundeinstellungen wie bis zu drei verschiedene Mehrwertsteuer- und Skontosätze oder

```
FIRST_MILLION  Datei  Funktionen  Einstellungen
                              Artikel
1 --------------Zündware-------------------------
2 Streichhölzer, klein              STREI-1     0.50
3 Zigaretten                        ZIG-001    10.00
4 Einwegfeuerzeug                   FEUZ-001   15.00
5 Feuerlöscher                      LÖSCH-01   99.00
                 Automatische Buchungen
30.12.99 Miete Werkstatt        250.00 WERKSTAT KREDITOR  0%
30.12.99 Miete Büro             200.00 BÜRO     KREDITOR  0%
                 Kunden & Lieferanten
1     Mustermann<Claus      Beispiel Kunde
2     Zupank<Roy            noch ein Beispiel
3 L   Atari Computer GmbH   Harte Ware für Kenner
4 L   Feuer und Brunst      Lieferant für heiße Ware
5     Kolberg<Veronika      schlechte Zahlungsmoral
6 L   SOFTBÄR GbR           Vertrieb von FIRST_MILLION
7 I   Neugier<Dieter        Info zu F_M V1.3 am 12.3.92
8 P   Müller<Luise          mag Blumen und romantische Musik
```

In Listenform haben Sie die relevanten Daten jederzeit parat

Rabattstaffeln vor. Auch stellen Sie hier die nächste Buchungs-, Kunden-, Artikel- und Fakturierungsnummer ein. Die Vergabe dieser Nummern erfolgt dann automatisch ab der hier eingetragenen Zahl. Um die Automatik abzuschalten, tragen Sie in das gewünschte Feld eine Null ein.

Bevor Sie Ihre Arbeit mit der Buchhaltung beginnen, müssen Sie den Kontenrahmen an Ihre individuellen Bedürfnisse anpassen. Dies geschieht in einer Dialogbox, in der Sie die notwendigen Gegenkonten und Geldkonten angeben. Das Programm erlaubt Einnahmen und Ausgaben unter 122 Konten zu verbuchen. Die Zahl der Einnahmekonten bestimmen Sie dabei selbst. Für Geldkonten sind zur Zeit 110 Plätze vorgesehen.

Bei der Arbeit läßt sich per Tastendruck jederzeit eine Liste mit allen Gegenkonten, den Nettoeinnahmen, allen Geldkonten, der Umsatzsteuer und dem Bruttogewinn aufrufen. Dabei können Sie einen Zeitraum frei bestimmen, für den diese Berechnungen erfolgen sollen. Darüber hinaus erledigt die Software immer wiederkehrende Zahlungen wie Mieten oder Löhne auf Wunsch auch automatisch.

First_Million enthält eine sehr schnelle Adressverwaltung, die Kunden-, Lieferanten-, Interessenten- und Privatadressen unterscheidet und entsprechend markiert. Mit einem Klick auf einen Eintrag wählen Sie im Fenster »Kunden & Lieferanten« einen Datensatz aus, um ihn in einem Angebot, einer Rechnung oder einer Bestellung zu verwenden. Bei sehr umfangreichen Datenbeständen selektieren Sie für einen besseren Überblick die benötigten Adressen mit der Funktion »Suchen«.

Doch bevor Sie die ersten Ausdrucke und Formulare mit der Fakturierung schreiben, benötigt das Programm noch die Informationen über Ihre Waren. Diese geben Sie im Artikelfenster ein. Dabei dürfen Sie den Preis als Netto- oder als Bruttopreis eintragen. Den fehlenden Betrag rechnet das Programm selbständig aus. First_Million medium verwaltet für jeden Artikel zwei Preisstaffeln und zwei Mengenrabatte auf den Bruttogesamtpreis. Das Programm bietet auch die Funktion, verschiedene Artikel in einem Warenpaket zusammenzufassen und dieses mit einem neuen Preis zu versehen.

Da ständig alle Daten im Speicher des Computer gehalten werden, erreicht First_Million eine sehr hohe Geschwindigkeit bei der Arbeit. Diese Art für Tempo zu sorgen, birgt allerdings die Gefahr eines Datenverlustes bei einem Absturz des Rechners oder einem Stromausfall in sich. Daher lassen sich alle Daten automatisch in einem Intervall zwischen einer und 99 Minuten sichern.

Die Adressen der Kunden- und Lieferantendatei lassen sich auch mit der Funktion Serienbrief, die mit der Textverarbeitung 1st Word plus zum Einsatz kommt, einsetzen.

Mit einem Zusatzmodul, ein Faxmodem mit der nötigen Software vorausgesetzt, versenden Sie Dokumente sofort per Telefon.

Softbär GbR, Ing. H. J. Konzeck, Richardstr. 60, 1000 Berlin 44, Tel. 030/6853312, Fax. 030/6858352

WERTUNG

Name: First_Million medium
Hersteller: Softbär
Preis: ca. 350 Mark
Stärken: schnell ☐ Schreiben lassen sich auch als Fax versenden ☐ ausführliches Handbuch
Schwächen: Datenverlust bei Absturz möglich ☐ Datenmenge durch RAM begrenzt
Fazit: First_Million medium erleichtert die tägliche Arbeit im Büro, liese sich aber noch komfortabler gestalten.

BRUSH, MAUSERSATZ IN STIFTFORM

Öfter mal was Neues

KURZ TEST

Warum muß eine Maus eigentlich immer so gestaltet sein, daß sie nur mit der flachen Hand zu bewegen ist? Die Firma JIN TECH Electronics entwickelte eine Maus, die die Form eines Stifts hat. Diese andere Bauart läßt es zu, den Mauszeiger auf dem Bildschirm aus dem Handgelenk zu führen – ebenso wie einen Stift. Diese Tatsache hat sich vor allem bei Zeichenprogrammen als sehr nützlich erwiesen. Die Arbeit auf dem Desktop ist jedoch zu Anfang etwas gewöhnungsbedürftig. Die Spitze des Stiftes ist etwas verdickt und nimmt die im Durchmesser knapp 1 cm große Rollkugel auf. Im Gegensatz zu manchem »Eingabestift« ist also auch keine spezielle Unterlage oder ein Tablett nötig. Das Funktionsprinzip entspricht dem einer normalen Maus, nur die Handhabung in Stiftform ist dabei neu. Die Maustasten liegen passend unter dem Zeigefinger und sind gut zu bedienen. Beide Taster, für die linke und rechte Maustaste, liegen übereinander. Nur das Gehäuse aus leichtem Plastikmaterial liefert ein wenig Grund zur Skepsis, erwies sich aber als sehr stabil. Technisch ist die Stift-Maus mit einer Auflösung von 150 dpi ausgestattet und hat mit einer Kabellänge von 1,2 m einen guten Aktionsradius. Das geringe Gewicht von 70 g läßt die »BrushJP-60N« gut in der Hand liegen. Der Anschluß erfolgt einfach an den Maus-Port, eine Treibersoftware für den Atari-Computer ist nicht erforderlich. Der JP-60N ist durch das Umlegen eines kleinen Schalters auch zum Anschluß an den Amiga geeignet. Alles in allem hat sich während der Testzeit gezeigt, daß die Arbeit mit der Brush Maus angenehm ist und sich vor allem auf die Zeichenarbeiten positiv ausgewirkt. Für den empfohlenen Verkaufspreis von 55 Mark ist sie für Vielzeichner auf jeden Fall eine Empfehlung. **(S.Lucifora/wk)**

Jin Tech, Ampertal 8, 8049 Unterbruck/Fahrenzhausen, Tel. 0 81 33 / 2 04 45

TOS-INFO

Name: Brush Mouse JP-60N
Preis: 55 Mark
Vertrieb: Im Fachhandel

INDEXUS VERWALTET DATEIVERZEICHNISSE

Mit Inhalt

KURZ TEST

Er wußte genau, was er suchte: Auf irgendeiner Diskette mußte doch die verdammte Datei »BriefKB.doc« sein. Nach zwei Stunden hat unser frustrierter Anwender schließlich die Inhaltsverzeichnisse von 87 Disketten eingelesen, doch der Text bleibt verschwunden. Natürlich lassen sich auch Disketten mit einer Datenbank verwalten, aber wer will schon gerne die ganzen Dateinamen mühsam eintippen. Abhilfe verspricht »Indexus 2 professional« von MGL-Soft. Das Programm liest die Disketten- bzw. Fest- und Wechselplattendateien automatisch ein und speichert sie in einer von »1st-Address« oder »1st Base« lesbaren Form.
Das Programm ist mit Tastatur und Maus leicht zu bedienen: Sie legen einfach eine Diskette in das Laufwerk, versehen diese mit einer Nummer und wählen den Menüpunkt »Directory einlesen«. Nach kurzer Zeit erscheint ein Fenster mit allen Dateinamen und den dazugehörigen Dateilängen. Interessant sind die Filter-Funktionen. Falls Sie nicht eine ganze Diskette oder Festplatten-Partition erfassen möchten, läßt sich in einer Auswahlbox ein einzelner Ordner, dessen Inhalt dann auf dem Bildschirm erscheint, eingeben. Die Extensions von allen eingelesenen Disketten und Partitionen zeigt das Programm in kleinen Feldern an. Mit der Maus wählt man die nicht benötigten aus. Zusätzlich lassen sich alle Dateien noch in Kategorien einordnen und mit einer Bemerkung versehen. Zum Schluß liefert Indexus eine Datenbankdatei mit Einträgen für »Disknummer, Dateiname, Kategorie, Länge, Datum, Zeit, Pfad, Erfaßt am, Anmerkung und Extender«. Sie erhalten Indexus 2 professional mit einem gut gemachten, 55 Seiten starken Handbuch für 75 Mark.

(Dietmar Spehr/wk)

MGL-Soft, Haidestraße 7, A-4600 Wels, Tel. 00 43 / 72 42 / 2 64 18-0

TOS-INFO

Name: Indexus 2 professional
Preis: 75 Mark
Hersteller: MGL-Soft

KLEINES KLANGMODUL KORG 05R/W EXPANDER

Die halbe Portion

KURZ TEST

Seitdem sich die PC-Welt verzückt dem Freudentaumel des Multimedia-Fiebers hingibt, hat die Musikindustrie ein neues lukratives Marktsegment für sich entdeckt: preiswerte, kleine Klangmodule. Der jüngste Vertreter dieser Gattung aus dem Hause Korg präsentiert sich in Gestalt eines 1HE Moduls mit halbem Rackformat und hört auf den einprägsamen Namen 05R/W.
Im Inneren des klangstarken Kästchens verrichtet die bereits vom 01/W her bekannte AI2 Tonerzeugung ihren Dienst und verarbeitet auf rein digitalem Weg 48MBit (6 MByte) Sample-ROM, natürlich inklusive digitaler Filter und zwei Stereo-Multieffektprozessoren. Insgesamt 228 Einzelsounds, im Korg-Jargon »Programs« genannt, finden in der 05R/W Platz, 128 davon residieren GM-kompatibel im ROM, die restlichen 100 Programs stehen im RAM zur Verfügung. In den 100 »Combinations« (RAM) stellen Sie bis zu acht Programs für eindrucksvolle Layer, Split oder Performance-Konfigurationen zusammen. Für rhythmischen Beistand sorgen die über 100 Drumsounds, die in sechs ROM- und zwei RAM-Drum-Kits zum Abruf bereitstehen.
Da die 05R/W dem GM-Standard entspricht, beherrscht sie selbstverständlich den 16fachen Multimode und bietet mit ihrer 32-fachen Polyphonie ausreichende Reserven auch für üppigere Arrangements. Weltoffen zeigt sich das von außen etwas an eine durchgesägte 03R/W erinnernde Modul hinsichtlich seines Stimmungssystems: nicht nur Temperiertes sowie die aus dem Barock stammenden Kirnberger- und Werckmeister-Stimmungen, sondern auch arabische, pythagoräische und indonesische Skalen tönen bei Bedarf aus dem patenten Kistchen.
Interessant für nicht MIDIfizierte PC- und Apple-Anwender ist das integrierte Computer-Interface, das den direkten Anschluß der 05R/W an den seriellen Port dieser Rechner ermöglicht. Natürlich finden sich auf der Rückseite des Expanders auch die gewohnten drei MIDI-Buchsen wieder, denen einen Stereo-Ausgangspaar (Klinke) und ein Kopfhöreranschluß in Mini-Klinken Ausführung Gesellschaft leisten. **(Kai Schwirzke/wk)**

NEUER SYNTHESIZER KAWAI K11

Die Rückkehr des K

KURZ TEST

Einige Zeit ist mittlerweile ins Land gegangen, seit Kawai mit dem beliebten »K4« ein Keyboard mit eher professionelleren Ambitionen ins Rennen schickte. Gleich um sieben Punkte auf der nach oben offenen Typenskala beförderten die Kawai-Ingenieure ihre neueste Entwicklung, den K11.
Und in der Tat, der Neue hat tüchtig zugelegt, vergleicht man einmal die reinen Leistungsdaten des K11 mit denen des Vorgängermodells: 48MBit (6MByte) Wellenform-Speicher, 512 Wellenformen (256 Instrumenten- und 256 Percussion-Samples) in 16-Bit-Qualität mit 44,1 kHz Sample-Frequenz, 18Bit DA-Wandler. Der K11 gestattet den Zugriff auf sage und schreibe 384 Sounds (»Singles«), organisiert in drei Banks (2x ROM, 1xRAM) zu je 128 Speicherplätzen. ROM-Bank 1 entspricht dabei den GM-Anforderungen inklusive sieben Drum-Sets. Für den Bühneneinsatz lassen sich in den 64 Performance-Patches bis zu vier Singles zu komplexen Layer- oder Split-Sounds kombinieren.
Beeindruckend auch die MIDI-Fähigkeiten des 32-stimmigen K11: gleich 32fachen Multimode beherrscht Kawais Jüngster und ist damit geradezu für den Einsatz mit Sequenzersystemen prädestiniert. Um diese Fähigkeit auch voll und ganz nutzen zu können, verfügt der K11 über jeweils zwei MIDI-In und Out-Buchsen – eine Thru-Buchse sucht man dafür allerdings vergebens.
Ein Herz für alle Macintosh-Anwender zeigten Kawais Ingenieure und spendierten dem K11 ein entsprechendes MIDI-Interface für den seriellen Mac-Port.
Die Benutzeroberfläche wirkt übersichtlich aufgeräumt, zur komfortablen Dateneingabe lockt ein luxuriöses »Alpha-Dial«. Lediglich das 2x16 Zeichen LED wirkt bei so einem leistungsstarken Keyboard etwas unterdimensioniert. Versöhnlich stimmt hingegen die gewichtete, fünfoktavige (61 Tasten) Kunststoff-Tastatur. Das Fazit unserer Kurzvorstellung: Viel Musik für erstaunlich wenig Geld.
(Kai Schwirzke/wk)

STEINBERGS »CUBASE AUDIO« FÜR DEN FALCON 030

Die Komplettlösung

KURZ TEST

»Liefern Sie die Maschine einfach aus, den Rest machen wir dann schon!«, sprach Manfred Rürup, Geschäftsführer von Steinberg, zu dem Atari-Oberen Dr. Hans Riedl, als dieser ihn nach seiner Meinung zum Falken fragte. Und in der Tat, der neueste Streich der Hamburger scheint geeignet, den sich nur zögerlich aufschwingenden Vogel zum Herren der MIDI-Lüfte avancieren zu lassen. Denn das, was da auf der Pressekonferenz der neugierigen Fachwelt mit nur einem einzigen Falken 030 geboten wurde, versetzte selbst hartnäckige Skeptiker in Staunen.

Achtspur-Harddisk-Recording ohne zusätzliche Hardware, gepaart mit dem hohen Bedienungskomfort der beliebten Cubase-Sequenzer, so heißt das Rezept für die Falcon 030-Version von Cubase-Audio. Lediglich eine schnelle SCSI-Platte benötigt das Programm, um die Audio-Daten »termingerecht« an den DSP zu verschicken.

Die acht Audiokanäle lassen sich dabei frei als »normale« Audiospuren oder als Sample-Player konfigurieren. So nehmen Sie beispielsweise auf den Spuren 1-3 Gesang, Gitarre und Saxophon auf und nutzen die restlichen fünf Spuren als Drum-Maschine. Die Drum-Samples hierfür könnten Sie z.B. direkt aus einer anderen Audio-Spur herauskopieren und dann sofort als eigenes »Instrument« verwenden. Die Rechenleistung des DSP im Falken ist so gewaltig, daß die Steinberg-Programmierer zusätzlich auch noch ein »Effektgerät« spendierten, das alle gängigen Effekte von Hall bis Equalizer beherrscht. Selbstverständlich läßt sich die Steuerung dieses Prozessors (z.B. kontinuierliches Ändern der Hallzeit) in Real-Time in Cubase aufnehmen.

Wer später einmal auf das etwas professionellere HD-Recording System CBX-D5 (wird natürlich auch vom Falcon unterstützt) von Yamaha umsteigen möchte, braucht nicht den Verlust seiner alten Audio-Daten zu fürchten, das Audio-File-Format der Falcon-Version ist kompatibel zum CBX-D5. Cubase Audio für den Falcon soll noch im zweiten Quartal dieses Jahres ausgeliefert werden.

(Kai Schwirzke/wk)

ROLAND E-16, PREISWERTER E-15 NACHFOLGER

Einsteigen mit Erfolg

KURZ TEST

Umfangreichere Ausstattung zu deutlich günstigerem Preis im Vergleich zum Vorgänger E-15 bietet Rolands neues »Entry Level« Keyboard E-16. Zu einem ausgesprochen fairen Preis von 1290 Mark verfügt das E-16 über eine vollwertige Klaviatur mit 61 Tasten, 233 PCM-Sounds, acht Drumsets sowie eine kleine Effektsektion mit Hall und Chorus. Das E-16 läßt sich maximal 24stimmig spielen, hat also auch für komplexere Songs ausreichend »Stimm-Puste«.

Einsteigerfreundlich gibt sich die integrierte Begleitautomatik: die neue »Sync Intelligence« sorgt auch bei grifftechnischen Schwierigkeiten beim Akkordwechsel für stets korrektes Timing.

Die Auswahl an Begleit-Styles (2x64) ist außerordentlich reichhaltig und sollte eigentlich jede erdenkliche Musikrichtung mindestens zufriedenstellend abdecken. Zu jedem Begleitstil lassen sich weiterhin noch per Knopfdruck Komplettregistrierungen abrufen (One-touch-Programs). Einfacher geht's nicht.

»On board« befindet sich weiterhin noch ein kleiner Sequenzer, mit dem Sie musikalische Geistesblitze in Windeseile festhalten, einschließlich der vom E-16 produzierten Begleitung natürlich. Mit der Option »Tap-Tempo« geben Sie Ihrem E-16 durch Klopfen des Metronoms auf der Tastatur das Tempo vor, so daß die mühsame Suche nach der passenden Metronomzahl entfällt.

Wer von westlich temperierten 12-Ton-Systemen die Nase voll hat, schaltet einfach auf die 1/4-Ton-Skalierung des E-16 und experimentiert nach Belieben mit exotischen Stimmungen und Tonleitern.

Fazit: Wer in die Welt der Keyboards einsteigen möchte, sollte sich das E-16 einmal anhören.

(Kai Schwirzke/wk)

MIDI

WEITERENTWICKLUNG »LIVE+« VON SOFT ARTS

Fensterkünstler

KURZ TEST

Die Berliner Software-Schmiede Soft Arts zeigte auf der Musikmesse die neueste Version ihres Recording Systems »LIVE«. Bei »LIVE+«, so heißt das Produkt fortan, handelt es sich aber nicht um eine bloße Anpassung an den Falcon 030 unter MultiTOS, sondern um eine konsequente Weiterentwicklung. So arbeitet LIVE+ nun vollständig mit GEM-Fenstern, was doch für viele Musiker ein angenehmeres Arbeiten erlaubt als das vormals etwas starre Bildschirmseiten-Konzept. Ein weiterer Vorteil der neuen Arbeitsumgebung: Accessories lassen sich jetzt problemlos von jedem Programmteil aus über die Menüleiste aufrufen. Ferner unterstützt LIVE+ das GEM-Clipboard zum Austausch von Parts, Songs oder Performances.

Auf der Sequenzer-Seite beherrscht LIVE+ inzwischen das Multichannel-Recording auf bis zu sechzehn Spuren, einer heißen MIDI-Session steht also nichts mehr im Wege. Neu im Funktionsumfang gibt es die »Block-Copy«-Funktion zu entdecken, mit der sich Notenblöcke direkt in Parts umwandeln und dann beliebig kopieren lassen. Praktisch die erweiterte Tastaturunterstützung: Sämtliche numerischen Parameter können Sie nun z.B. direkt über die Tastatur eingeben und müssen sich nicht mehr mit der Maus durch alle 128 Program-Changes wühlen. Ein Doppelklick auf ein Objekt (z.B. Part in der Song-Page oder Song im Performance-Window) führt nun automatisch in die nächste, untere Hierarchie-Stufe (z.B. von der Song-Page in den Pattern-Editor).

Erfreulicherweise entschied man sich bei Soft Arts für eine neue Kopierschutz-Methode. Anstelle des bekannten – und auch nicht immer ganz betriebssicheren – Joystick-Port Dongles kommt nun ein spezieller Disketten-Kopierschutz zum Einsatz, mit dem sich das Programm auf Festplatte kopieren läßt, ohne daß bei weiteren Programmstarts die Originaldisk in Laufwerk A liegen muß. LIVE+ läuft auf allen Atari ST/STE/TT und Falcon 030 ab 1 MByte RAM. LIVE+ unterstützt Großbildschirme sowie VGA-Monitore im Monochrom-Modus. Das Programm ist ab April für 699 Mark lieferbar.

(Kai Schwirzke/wk)

E-MU VINTAGE KEYS BRINGT ALTE KLÄNGE NEU ZUR GELTUNG

Aus alt mach neu!

KURZ TEST

Alte Keyboard-Dinosaurier wie Minimoog, Hohner Clavinet und Hammond B3 stehen zur Zeit hoch im Kurs. Im Zeitalter der »cleanen« Digitalsynthesizer schätzen viele den rauhen Charme der frühen Geräte und deren herausragende, direkte Eingriffsmöglichkeiten in den Klangablauf. Doch sind die »Alten« selten zu haben oder teuer, meistens enorm schwer und viel zu häufig nicht stimmstabil.

Abhilfe schafft da E-mus neuester Streich, der Vintage Keys. Er enthält eine große Auswahl von Samples angesagter Oldies wie die bereits genannten Minimoog, B3 und Clavinet. Aber auch das gute alte Mellotron und einige DX7-Samples sowie zahlreiche Drum-Sounds fanden ihren Weg in den 32stimmigen Vintage Keys. Der Vintage Keys bietet Platz für 384 Programs, davon 128 ROM Presets. Jedem Program lassen sich zwei »Instruments« zuordnen, jedes Preset läßt sich nochmals mit drei weiteren Programs koppeln, so daß komplexe Klangstrukturen entstehen. Wichtigstes Requisit des Vintage Keys ist sicherlich der digitale Tiefpaß-Filter, der entweder mit einer Flankensteilheit von 12 oder 24 dB zu Werke geht. Analogfetischisten blicken ohne Frage mit besonderem Interesse auf die Resonanzfähigkeit der Filter, die in großem Maße zur Authentizität der digitalen Analogimitate beiträgt. Die Filter des E-mu klingen gut, ohne dabei allerdings den Biß der Oldies zu entwickeln.

Der E-mu Vintage vermag sowohl in Hinsicht auf Soundauswahl als auch -qualität voll und ganz zu überzeugen. Für ca. 2000 Mark ist er ein idealer Expander für alle Musiker, die immer mal wieder »schnell« einen analogen Sound benötigen und dabei getrost auf 100%ige Authentizität verzichten können. Einziger Wermutstropfen des ansonsten rundum gelungenen Oldie-Imitats: Bei E-mu versäumte man es leider, dem Vintage-Keys neben den sehr modern klingenden Drum-Sounds auch noch ein paar Drum-Oldtimer wie Fricke („Bumm-Tschick...") oder Linn zu spendieren.

(Kai Schwirzke/wk)

RARITÄTEN

5/90 Textverarbeitungen im Vergleich: Writer ST, Script, That's Write ● Bericht von der CeBIT '90 ● Test: Multi-Utility Mortimer, Editor Edison, Programmiersprache Turbo C 2.0 ● Public Domain: Die besten Monochrom-Spiele ● WordPerfect-Kurs (Teil 1), C-Kurs (Teil 1)
TOS-Disk: Demoversion von Adimens ST Plus ● Schnupperversionen der Spiele MIDI-Maze und Pipemania ● Cross-Referenz-Generator für C

6/90 Grafik: Videoeffektkarte Chili, Grafikprogramm STar Designer ● Massenspeicher: Fest- und Wechselplatten im Vergleich ● Test: PC-Emulator Supercharger, Datenbank Easybase ● Kurse: Grafiksoftware selbstprogammiert (Teil 1), Malprogramme richtig nutzen (Teil 1)
TOS-Disk: Demo der MIDI-Workstation für Korg M3R-Synthesizer ● Disk-Workshop mit Anti-Virenkit und Datenretter ● Spieledemo: Emotion

7/90 Programmiersprachen: Vier Modula-Compiler im Test, 30 Sprachen in der Übersicht, die besten PD-Sprachen ● Zehn Drucker im Vergleich ● Test: Synonym-Lexikon Lexothek, Sample-Software Sound-Merlin, Grafik-Programm That's Pixel ● Serie: Gimmick-Programme (Teil 1)
TOS-Disk: Schnupperversion der Buchhaltung TIM I ● Flugsimulator Airwarrior ● Spieledemo: Back to the future II ● Gimmick

8/90 Public-Domain-Händler im Vergleich ● Die besten PD-Programme ● Tuning: Manhattan Tower und RAM-Erweiterungen im Test ● In/ Out-Schnittstelle selbstgemacht (Teil 1) ● AT-Emulatoren: ATonce gegen AT-Speed ● Kurs: Richtig kalkulieren mit Tabellenrechnern (Teil 1)
TOS-Disk: Demoversion des Entwicklungspakets Turbo C 2.0 ● Zum Probespielen: Action-Adventure Cadaver ● Gimmick: Django

9/90 Emulatoren: Das läuft auf AT-Speed und ATonce ● Mac-Emulator Spectre mit Appletalk-Netzwerk ● Fünf Universal-Utilities im Vergleich ● Test: Buchhaltung fibuMAN Euroversion, Zusatzprogramme zu Signum ● Layoutgestaltung mit That's Write
TOS-Disk: Demoversionen der Programmiersprache GFA-Basic, der Datenbank Easybase und des GEM-Utility-Packages ● Malprogramm

10/90 Atari-Messe '90 (Teil 1) ● Desktop Publishing: Publishing Partner Master im Test ● Grundlagen zu DTP ● Kurs: Einstieg in die DFÜ (Teil 1) ● Test: Astronomieprogramm Skyplot, bildschirm-Erweiterung Overscan, Preiswerte 24-Nadeldrucker
TOS-Disk: Demoversion des CAD-Profis Drafter 2.0 ● Rasantes Packprogramm ● Sinclair ZX 81-Emulator

11/90 TT im Test ● Bericht: Viren rüsten auf ● Die drei besten Virenkiller ● MIDI-Tests: Komplettpaket Desktop Music System, Synchronizer Midex ● Test: Programmiersprache Maxon Pascal, Textverarbeitung Script 2.0 Kalkulation LDW-Power-Calc 2.0
TOS-Disk: Demos der Textverarbeitung Script 2.0 und des Malprogramms Deluxe Paint ● MIDI-Set mit Sequenzer, Bankloader und Kompositionsprogramm

AUSVERKAUFT

12/90 Peripherie: Scanner, Modems, Grafiktabletts ● Softwareentwicklung für den TT ● Empfehlung: Die besten preiswerten Anwenderprogramme ● Assemblerkurs (Teil 1) ● Buchhaltungskurs (Teil 1)
TOS-Disk: Demos des CAD-Profis CADja und der Buchhaltung fibu MAN ● Zehn Level des Monochromspiels Oxyd

1/91 Vergleich: TT gegen Amiga, Mac II und AT ● Test: Sieben Beschleunigerkarten, Atari-Laser SLM605, Malprogramm Deluxe Paint ● Bericht: Update-Politik ● Empfehlung: Die besten Monochrom-Spiele ●Kurs: 3D-Grafikprogrammierung (Teil 1)
TOS-Disk: Assembler Turbo-Ass ● Demos des Codierers 1st Lock, der Schrifterkennung Syntex und der Fakturierung Depot

2/91 Mega STE im Test ● Zubehör-Empfehlungen und Bedienungstips für Einsteiger ● Bericht: Hotline-Service ● Rückblick: Tops & Flops '90 ● Erster Blick auf die Textverarbeitung Cypress ● Grundlagen: Einblick in das Betriebssystem (Teil 1)
TOS-Disk: Demos der Textverarbeitung Write On und der Silbentrennungen für Script und 1st Word Plus ● BTX-Decoder

3/91 Alternative Desktops im Vergleich ● Arbeitsplatz Bildschirm: Gefahren und deren Abwendung ● Test: Textverarbeitung Tempus Word ● Erster Blick auf die Datenbank-Software Phoenix ● Kurs: Datenbank-Entwurf und Realisierung (Teil 1)
TOS-Disk: Demos: Malprogramm MegaPaint II 3.0, Editor Edison, Farbspiel Chips Challenge, Rasterbild-Konverter Avant Vektor ● Library-Maker für Omikron-Basic

4/91 Kaufhilfe: 16 Textverarbeitungen im Überblick ● Test: Datenbank-Software Phoenix, drei Tower-Umbausätze ● Extrateil: Desktop Publishing ● Kurs: Vektorzeichnen (Teil 1) ● Bericht: Lesererfahrungen mit der Update-Politik
TOS-Disk: Demo der Textverarbeitung Writer ST ● Accessory Edison-Utilities ● Speichermonitor Templemon ● Programmlader PrgLoad

5/91 CeBIT '91: ST-Book und ST-Pad ● Festplatten auswählen, installieren und organisieren ● Kundenfreunlicher Kopierschutz ● Bauanleitung: 4-fach ROM-Port-Expander ● Test: Zeichenprogramm Vernissage ● Kurs: Von Basic nach C (Teil 1) ● Tips zu GDOS
TOS-Disk: Demos: Datenbank Phoenix, Basic-to-C-Konverter ● Edison-Utility ● Bootwähler ● GDOS Hilfsprogramm ● MIDI-Drumpattens

6/91 MS-DOS: 16-MHz-Emulatoren, Installation, DOS-Befehle, Windows 3.0, PC-Grafikmodi ● Tests: Publishing Partner Master 2.0, Textverarbeitung CyPress ● Kurse: Graphentheorie (Teil 1), Sample-Programmierung (Teil 1), Textverarbeitung (Teil 1) ● Empfehlung: Die besten Bücher
TOS-Disk: CyPress-Demo ● Sample-Editor ● Digital-Drumkit ● Zum Probieren: Disk-Optimizer Crypton ● Dateimanager Orbyter

7/91 Drucker-Tests, Basteleien, Marktübersicht ● Tabellenkalkulation: Alle Programme im Vergleich, Anwendertips ● DTP-Roadshow ● MIDI: Avalon 2.0 im Test, Tips zu Cubase ● Tests: Chemieprogramme Chemplot und Chemograph, Mathesoftware Riemann ● Fürs Studium: Karteichaos bewältigen mit 1st Card
TOS-Disk: SteuerStar-Demoversion ● Vier-Kanal Sample-Player ● Quantos Desktop-Utilities ● Monochromspiel Thriller

8/91 Public Domain: Highlights der Gratissoftware, Tips für PD-Autoren ● Programmieren: Die besten Sprachen auf dem ST, Richtlinien für Programmierer ● Bauanleitung: 7 MHz-Frequenzzähler ● Kurs: Publishing Partner Master (Teil 1)
TOS-Disk: FCopy Pro-Demoversion ● Zeichenprogramm PAD ● Zum Probieren: dreistimmiger Musikeditor MusicMon ST

EIN HEFT VERPASST? NOCH KÖNNEN SIE AUSGABEN DER TOS

NACHBESTELLEN



Für Heftnachbestellungen bitte den Coupon von Seite 41 verwenden

RARITÄTEN

9/91 DTP-News: Didot Professional und Retouche Professional CD ● DTP-Grundlagen: Farbseparation ● TT & Mega STE: Wann sich welcher Computer lohnt ● Software-Projekt: Neuronale Netze ● Hardware-Projekt: VGA-Auflösung für jeden ST ● Anwendung: Didaktik durch Trickfilme
TOS-Disk: Testversion von Publishing Partner Master 2. ● GEM-Library Omikron-Basic ● Festplatten Utility

10/91 News und Trends: Atari-Messe '91 ● Empfehlung: Die besten Grafikprogramme ● Mac-Emulator Spectre 3.1 ● Mehr Druckqualität durch FSM-GDOS ● Tips und Infos für Drucker-Anwender ● Kurs: Programme schreiben wie die Profis (Teil 1)
TOS-Disk: Prism Paint: Demoversion des Cyberpaint-Nachfolgers ● Mortimer Plus: Multi-Utility zum Probieren ● Drucker-Tool

11/91 MIDI-Anlagen für jeden Geldbeutel ● Netzplan-Software ● Preiswerte Fakturierung K-Fakt ● Erster 386-Emulator ● 3 C-Compiler im Test ● Neuer Resource-Editor
TOS-Disk: „Live" - Neuer Sequenzer zum Testen ● Projekt: MIDI-Controller ● Anti-Virenutility ● Fastcard 2-Demo

12/91 ReproStudio pro: Neue Version ● Monochrom-Grafikkarten ● Business-Paket Saldo ● CAD-Vergleich: TT / 386 ● CAD-Programme im Test
TOS-Disk: Sci-Graph - Präsentationssoftware zum Probieren ● Spacola: Spielspaß im Weltraum ● TOS-Acc: Modulares Multi-Accessory

1/92 Empfehlung: die beste Ausstattung für Ein-, Um- und Aufsteiger ● Ultimatives Zubehör ● Tabelle: Arbeitsplätze richtig ausstatten ● Atari TT: Leistungssteigerung auf dem TT ● Was bringen NVDI, Multi-GEM und Bigscreen wirklich ● Handheld-Spiele: Das kann Lynx II ● Präsentiert: Alle Handheld-Konsolen ● Test: Die besten Lynx-Spiele
TOS-Disk: Demos: Diskettenmonitor Diskus ● Disketten-Utility Orphan ● Grafikprogramm Piccolo ● Videothek zum Verwalten der Videosammlung

2/92 Signum 3: Großer Praxistest ● Interview mit dem Signum-Vater ● DFÜ: Paket für Einsteiger ● Tests: Rufus 1.1 ● STalker ● Portables 9600-Baud-Modem ● Alles über Mailboxen ● Bildverarbeitung: Kurs: Grundlagen und Anwendungen mit Retouche (Teil 1) ● Programmieren: Fullscreen: Demo-Programmierer verraten ihre Tricks
TOS-Disk: Signum 3-Demo ● Rufus 1.1 ● Fullscreen ● TOS-Acc mit zwei neuen Funktionen

3/92 Test Statistik Profi ● 68030-Beschleunigerkarte ● Reinzeichnen: Type Art ● Wechselbare Festplatte ● Schule: Computerdidaktik ● Großer Vergleich Schulsoftware
TOS-Disk: Super PD-Katalog ● Harlekin II-Demo ● Programmers Help: Der ultimative Taschenrechner ● TOS-Acc mit neuer RAM-Disk ● Phoenix-Icon-Grabber ● Startaccessory

4/92 Der CeBIT-Hit: Ataris Neuer ● 68030 CPU ● Signalprozessor ● Supergrafik zum Sensationspreis ● Datenbanken: Combase-Test ● Stand: 1st Base ● Vorgestellt: 8 Datenbanken ● Massenspeicher: Große Marktübersicht ● AHDI 5.0-Test
TOS-Disk: Konverter zum PD-Katalog ● Graffiti-Demo ● TOS-Acc mit neuem Druckerspooler ● Schrifterkennung RECOG ● Formelinterpreter

5/92 Musikmesse & CeBIT: Neuheiten im Kurztest, Interview mit Jack Tramiel ● Test: Composcript, Phoenix 2.0, Fax-Software, Mini-Festplatte ● Gewinnspiel: Große Leserumfrage mit TOS-Bingo
TOS-Disk: Convector Zwei: vektorisieren zum Ausprobieren ● Druckprogramm zu Signum 3 ● Neue Version von TAL, unserem 3D-Interpreter

6/92 Falcon: Was planen Programmierer und Entwickler ● Statistik: 4 Programme im Test, große Funktionsübersicht ● TT & Mega STE: Hardware: Entwickler-Dossiers endlich entschlüsselt
TOS-Disk: Pure Pascal: brandneuer Compiler zum Test ● Scarabus 3 zum Schnuppern: Signum-Font-Editor ● Update: PD-Index

7/92 Textverarbeitung: Papyrus und Sparrow-Text im Test ● ST-Book: Fakten pur: erster umfassender Praxistest ● Drucker: neue Laser im Vergleich, große Marktübersicht
TOS-Disk: K-Spread light: Kalkulieren zum Ausprobieren ● Für Denker: Reversi-Demo Black & Wite ● Hypertext: Online-Hilfe für Programmierer

8/92 68030: Super-Kurs für TT und Falcon ● Anwendung: Kurs: Satzsystem TeX ● Tips & Tricks für Grafik, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation ● Textverarbeitung Neue Versionn im Test: Tempus Word 2, Cypress 1.5, Wordflair 2
TOS-Disk: Zum Testen: Textverarbeitung Papyrus ● GEM-Sound: Sprachausgabe für STE und TT ● Spitzensound klitzeklein: Samplepacker Ms. PACSAM

9/92 Falcon 030: Atari packt aus: Multimedia, Multitasking, Homerecording ● Business: Virgil, Harofakt, Megafakt: Faktura von 100 bis 1500 Mark ● Test: Calligrapher ● MultiGEM 2 ● MatGraph TC1208
TOS-Disk: Vollversion des GFA-BASIC 3.5-Interpreters ● Zum Testen: universeller MIDI-Editor GEMEdit ● PS-Controll: Programm-Manager für MultiTOS

10/92 Atari '92: Ausführlicher Messebericht mit Falcon 030, Interviews und allen Düsseldorfer Neuheiten ● DTP-Special 3: Calamus gegen Pagemaker ● Design-Praxis ● Test: Dataformer ● Kurs: Farbbildverarbeitung
TOS-Disk: ST-Auftrag, Business-Paket zum Ausprobieren ● Datenbank für Combase ● Profischriften für Calamus und Postscript ● Demo: Online-Virenkiller

11/92 MIDI: Freestyle 3.0 ● ScorePerfect ● Orchest ● Roland JV80 ● Vorgestellt: nützliches Zubehör ● Erklärt: M-ROS ● DFÜ: Grundlagen ● Einsteiger-Paket: Faxmodem mit QFax
TOS-Disk: Papillon, der neue Grafikzauberer zum Ausprobieren ● CoNnect, DFÜ-Programm für den Schnelleinstieg ● 2. Update des PD-Index ● Tolle Tools

12/92 Falcon 030: Erster ausführlicher Testbericht ● Marktchancen ● Der heiße Stuhl: Falcon gegen Amiga und PC ● Test: 1,2-Giga-Byte-Festplatte ● Papillon ● M-Desk ● MegaPaint Classic
TOS-Disk: Vollversion von Tempus Word Junior zum Gratiseinstieg in diese Textverarbeitung * Vollwertige Fibu als LDW-Arbeitsblatt

1/93 Comdex '92: Erste Erfahrungen aus den USA ● Falcon Report: Die ersten Produkte ● Entwickler packen aus ● Test: Mortimer Deluxe ● That's Address ● Interface 2.0 ● MO-Laufwerk von Eickmann
TOS-Disk: Shareware-Textverarbeitung 7UP ● Fliegende Dialoge für GFA-BASIC und C ● Sharewrezeicner MyDraw

Massig Megabyte

»Outside 3.0« – virtueller Speicher für TT und Falcon

Von Karl-Heinz Schneider In den letzten Jahren stieg die Mindestanforderung an Hauptspeicherkapazität drastisch an. War man zur Einführung des ST 520+ vom immensen Speicher beeindruckt, so sind diese Rechner heute längst überholt und eine Mindestausstattungen von 2 MByte ist ein absolutes Muß. Seit dem Erscheinen der ersten Grafikkarten ist nun auch diese Mindestausstattung zu klein. Dies zeigt ein kleines Beispiel. In der Bildschirmauflösung »ST-HOCH« benötigt der Bildschirmspeicher 32 KByte, bei der neuen Falcon-Auflösung von 640 x 480 mit 256 Farben ergibt dies aber schon 300 KByte, also mehr als das Achtfache. Und das ist nur der Anfang. Ein JPEG-Bild mit 150 KByte ergibt ein XIMG-Pendant von 3 MByte. Spätestens bei der lapidaren Meldung »Out of memory« schießen die Tränen in die Augen. Entsprechend speicherhungrig zeigen sich Anwendungen wie DTP und Bildverarbeitung. Wie löst man dieses Problem ? Einfachste Variante: Speicher kaufen. Clevere Variante: der virtuelle Speicher als Software-Lösung.

Was ist Virtuelles RAM?

Wenn man sich den im TT und Falcon eingesetzen Prozessor MC68030 näher betrachtet, stellt man fest, daß die darin enthaltene PMMU (»Page Memory Management Unit«) die Verwendung von virtuellem Speicher unterstützt. Dies bedeutet, daß der RAM-Speicher in Segmente unterteilt wird, die dann auf eine Festplatten-Partition (SWAP-Partition) ausgelagert werden. Wir können, je nach Partitionsgröße, bis zu 512 MByte (maximale Partionsgröße) virtuelles RAM anlegen. Und hier ist auch der finanzielle Vorteil, denn die Festplattenpreise fallen und für 1000 Mark bekommt man eine schnelle 100-MByte-Platte.



Bild 1. Speicher bis zum Abwinken: »Outside 3.0«

Der Horrormeldung des Desktops, »Für diese Anwendung steht nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung«, ist nun der Schrecken genommen. Besitzer eines TT oder Falcon haben mit »Outside« die Möglichkeit, die Festplatte als virtuellen Speicher zu nutzen.

Das Programm »Outside« setzt genau dies in die Praxis um. Es stellt virtuellen Speicher als TT-kompatibles RAM zur Verfügung. Hier müssen wir uns mit einem Begriffsproblem auseinandersetzen. Viele Benutzer setzen den Begriff »TT-RAM« mit dem Begriff »Fast-RAM« gleich, dies ist aber nicht ganz richtig. Beim TT-RAM handelt es sich um »alternatives RAM« mit besonderen Eigenschaften. Beim TT kann nur der Prozessor auf diesen Bereich zugreifen, was einen besonders schnellen Zugriff erlaubt. Seitdem Programme virtuelles RAM unterstützen, ist dieser Begriff nicht mehr richtig, da virtuelles RAM von Natur aus nicht so schnell sein kann wie seine Chip-Geschwister. Wenn wir also ab jetzt von TT-RAM sprechen, ist das »alternative RAM« gemeint.

Installation

Die Systemvoraussetzungen zur Installation von Outside sind ein TT oder Falcon mit Festplatte und mindestens 4 MByte Speicher. Die Installation von Outside ist trivial. Einfach das Programm »OUTSIDE.PRG« an erster Stelle in den AUTO-Ordner kopieren – fertig. Anschließend läßt sich Outside den individuellen Wünschen anpassen. Hierzu starten Sie das Programm »OUTCONF«, wobei sich aus Kopierschutzgründen die Originaldiskette im Diskettenlaufwerk befinden muß.

Wichtigster Parameter ist die Partition, die das virtuelle RAM bereitstellt. Die bereits vorhandenen Daten der gewählten Partition bleiben inklusive Leserecht erhalten, lediglich das Schreiben auf diese Parti-

tion ist bei gestartetem Outside nicht möglich. Ausgehend von dieser Tatsache läßt sich also eine Partition auch teilweise als virtueller Speicher nutzen, über dessen Größe Sie frei bestimmen. Sprengt der von Ihnen gewünschte Wert jedoch die Kapazität der Partition, geht Outside davon aus, daß Sie die komplette Partition virtuell nutzen möchten.

Natürlich eignet sich eine schnelle Festplatte besser als virtuelles Medium. Die im Falcon eingebaute AT-Bus-Festplatte ist mit ihren 800 KByte/s nicht gerade die schnellste Festplatte, aber für diesen Zweck durchaus brauchbar. Spürbar bessere Ergebnisse erzielen Sie mit einer 120-MByte-Quantum LPS (1,5 MByte/s).

Abhängig von den verwendeten Programmen ist die einstellbare Segmentgröße (Seitengröße), die mit 32 KByte vorbelegt ist. Bei Anwendungen, die viel im Speicher »herumspringen«, bietet sich eine kleinere Seitengröße an. Diese Einstellung sollte jeder bei seiner Software selbst testen, um den besten Wert zu ermitteln.

Bei einem Rechner ohne TT-RAM, wie dem Falcon, muß ein Teil des ST-RAMs in TT-RAM überführt werden und steht dadurch nicht mehr als ST-RAM zur Verfügung. Es handelt sich also um den Speicher, dessen Seiten Outside bei Bedarf mit den Seiten der Swap-Partition tauscht. Hierzu nehmen wir als Beispiel einen 4-MByte-Falcon. Wandeln wir 3 MByte in TT-RAM und beträgt die Kapazität der Swap-Partition 10 MByte, stehen 1 MByte ST-RAM und 10 MByte TT-RAM zur Verfügung.

Und hier erkennt man schon die Problematik. Man hat wohl 10 MByte TT-RAM, aber nur 1 MByte ST-RAM, was bei True Color oder einigen Grafikkarten zu Problemen mit dem Platzbedarf von Bildschirmspeicher und Accessories führen kann. Zudem gibt es immer noch Programme, die das TT-RAM nicht unterstützen und mit dem verbleibenden ST-RAM nicht zurechtkommen. Führt man aber nur 1 MByte in TT-RAM über, bleiben nach wie vor 10 MByte TT-RAM, aber 3 MByte ST-RAM übrig. Der Zuwachs von 2 MByte ST-RAM schlägt sich in vermehrter Plattenaktivität nieder, da Outside öfter Speicherbereiche zwischen Festplatte und Rechner tauschen muß. Für Geschwindigkeitszuwachs von etwa 30 Prozent sorgt das Verschieben des ROM ins RAM, da der TT auf das TT-RAM schneller zugreifen kann. Beim Falcon ist der Gewinn nicht ganz so groß, liegt aber immerhin bei 7 Prozent. Im praktischen Betrieb fällt dies natürlich nicht so stark ins Gewicht, da ja nicht immer das ROM beansprucht wird; für Patches im Betriebssystem aber eine nützliche

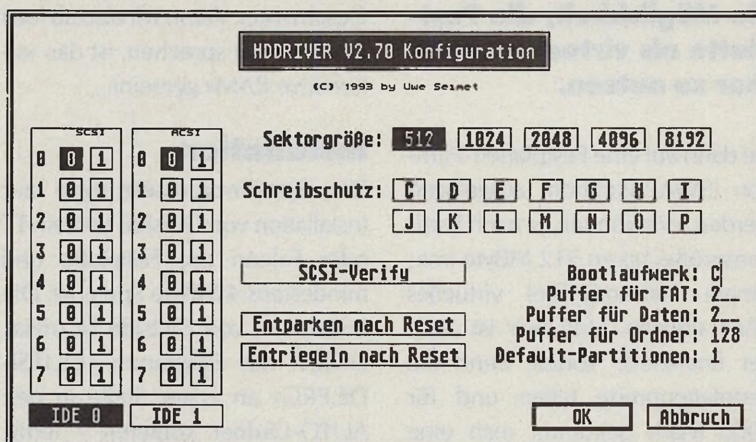


Bild 2. Mit dabei: ein XHDI-kompatibler Festplattentreiber

Sache. Aus diesem Grund ermöglicht es Outside, die Betriebssystemkopie mit und ohne Schreibschutz zu betreiben.

Da es noch einige Programme gibt, die TT-RAM und somit virtuelles RAM nicht unterstützen, kann Outside so konfiguriert werden, daß es das virtuelle RAM nicht in den normalerweise genutzten Speicherbereich legt, sondern in die unteren 16 MByte des Hauptspeichers. Dieser Speicher ist voll kompatibel zum Atari ST. Die ST-Kompatibilität unterstützt Outside zusätzlich dadurch, daß es die Adressierung optional auf 24 Bit beschränkt, wodurch selbst Programme, die mit einem 32-Bit-Adreßbus nicht zurechtkommen, wieder korrekt arbeiten. In diesem Fall ergibt sich natürlich eine Begrenzung auf 14 MByte virtuelles RAM.

In der Regel zählt Outside das echte TT-RAM (oder auch das überführte ST-RAM) nicht zum virtuellen RAM der Swap-Partition hinzu. Auf Wunsch gibt das Programm das TT-RAM zusätzlich frei, was sich allerdings negativ auf die Geschwindigeit auswirkt und nur in Notfällen Einsatz findet.

Arbeiten Sie mit Speichermedien wie Wechselplatte oder MO-Laufwerken, kann es vorkommen, daß Sie das Medium wechseln möchten, ohne daran zu denken, daß auf dem Medium ein Teil des Hauptspeichers ausgelagert ist. Um dies zu verhindern, läßt sich der Auswurfknopf eines Mediums verriegeln, vorausgesetzt, ein XHDI-kompatibler Festplattentreiber ist geladen, der aber Outside ohnehin beiliegt. Programme, die nicht in den virtuellen Speicher verlagert werden dürfen, geben Sie Outside in einer Liste an. Probleme ergaben sich beim Test allerdings nur mit Calamus.

Alle Einstellungen speichert Outside in einer Konfigurationsdatei; nach dem nächsten Reset ist der virtuelle Speicher verfügbar.

Flags

Damit auch alle Programme in den Genuß des virtuellen RAM kommen, muß man die Flags der Programme verändern. Hierzu dient das Programm »Outflags«, mit dem Sie Ihre Anwendungen virtuellverträglich ändern. Entscheidend ist hierbei das Flag »Fastload«, das es unbedingt zu setzen gilt, will man nicht die Zeit warten, die das Löschen von 30 MByte virtuellen Speichers in Anspruch nimmt. Das zweite Flag, »Programm läuft im alternativen RAM«, legt fest, ob ein Programm ins alternative RAM geladen und dort gestartet werden soll. Das dritte Flag weist das Betriebssystem an, einem Programm entweder aus dem ST- oder aus dem dem alternativen RAM Speicher zur Verfügung zu stellen. Hier kommt es auf das einzelne Programm an, ob es im TT-RAM laufen kann oder nicht.

Problematischer wird es mit der Speicheranforderung. Hier gibt es Programme, die mit verschiedenen Bildschirmen arbeiten und die Daten hierfür dürfen nicht im alternativem RAM liegen. Da aber fast alle Programme auf den TT angepaßt sind, gibt es hiermit immer weniger Probleme und da ein Falcon mit Outside sich wie ein TT darstellt, werden die wenigsten Programme Probleme machen.

Praxis

Was kann man in der Praxis mit einem so großen Speicher alles anfangen? Nun ein Beispiel haben wir schon am Anfang aufgezählt. Da nun viele Malprogramme in Fenstern laufen und unbegrenzte Bildgrößen zulassen, kann es schon vorkommen, daß man ein sehr großes Bild bearbeiten will. In unserem oben genannten Beispiel handelte es sich um ein JEP-Bild mit 150 KByte, das sich als ein 2286x1268 Pixel großes Farbbild entpuppte und nach dem Speichern eine 3 MByte große XIMG-Datei ergab. Ein solches Bild läßt sich mit »GEMVIEW2« entpacken und dann später mit »Papillon« bearbeiten. Aber hierzu benötigt man extrem mehr als 4 MByte. Die Demoversion von Papillon aus der TOS 12/93 verrichtete ihren Dienst ohne Probleme mit Outside. Auch das Kopierprogramm Kobold zeigt keine Probleme. Hierbei ist nur zu beachten, daß man den Verwaltungsspeicher im ST-RAM behält und den Dateispeicher ins TT-RAM verlegt.

Die beiden Multitaskingerweiterungen »MultiGEM« und »MagiX« arbeiten auf einem TT mit Outside fehlerfrei. Gerade im Zeitalter des Multitasking werden die alten Vorstellungen von ausreichender RAM-Ausstattung gesprengt. Es läßt sich dann sehr effektiv arbeiten, da man alle Programme, die man zum Arbeiten benötigt, gleichzeitig im Speicher behält und so die Ladezeiten entfallen. Grundsätzlich läßt sich sagen, daß alle Programme mit Outside laufen. Einige wenige Programme haben mit dem TT-RAM noch Probleme, lassen sich aber dank der verschiedenen Kompatibilitätsmodi zum Dienst bewegen.

Treiber

Das Outside-Programmpaket enthält wie erwähnt einen XHDI-kompatiblen Festplattentreiber mit Zusatzprogrammen. Das Paket verfügt über ein Partitionierungsprogramm, mit dem Sie Ihre Festplatte in bis zu 512 MByte große Abschnitte aufteilen. Das Programm »HARDBOOT.PRG« macht die Platte bootfähig und installiert den Treiber auf der Platte. Der Festplattentreiber selbst hört auf den »HDDRIVER.PRG«, den Sie einfach mit dem Programm »HDDRCONF.PRG« individuell einstellen, etwa auf welchen SCSI-, ACSI- und IDE-Adressen der Treiber beim Booten suchen soll und auf welchen nicht – dies erspart das Warten auf Geräte, die ohnehin nicht angeschlossen sind. Die andere Einstellung betrifft die maximale Sektorgröße. Sie ist wichtig, wenn man eine Wechselplatte mit unterschiedlich formatierten Medien besitzt. Ein weiterer Vorteil des Festplattentreibers ist die Möglichkeit, einzelne Partitionen schreibzuschützen. Über ein Accessory und CPX-Modul ändern Sie diese Einstellungen.

WERTUNG

Name: Outside 3.0
Preis: 99 Mark (Update mit neuem Handbuch 40 Mark)
Hersteller: Maxon Computer
Stärken: Flexibel ☐ Zusatzprogramme ☐ kein TT-RAM nötig ☐ betriebssicher
Schwächen: Festplattentreiber unterstützt nur GEMDOS-Cache
Fazit: Günstige Alternative zum Festspeicher

Fazit

Zweifelsohne: Outside ist eine günstige Alternative zu einer Speichererweiterung. Virtueller Speicher kann das Original natürlich nicht ersetzen, aber er kann das Speicherproblem entspannen. Manche Anwendungen sind nicht »ohne« zu lösen. Den Falcon kann man derzeit nicht über 14 MByte erweitern, und den TT mit 128 MByte aufzustocken, wäre doch etwas kostspielig. Seit Anfang Januar laufen Outside und der Festplattentreiber auf einem Falcon 030/65 und zusätzlicher 120-MByte-Quantum-Festplatte zuverlässig. Bei der täglichen Arbeit gewöhnt man sich daran, nicht mehr jedes Bit umdrehen zu müssen. Mit einer 30-MByte-Swap-Partition ist man immer auf der sicheren Seite und wundert sich nur, wenn auf einmal ein unerwarteter Festplattenzugriff stattfindet, erst dann merkt man, daß die 4 MByte wieder mal nicht ausgereicht haben.

(ah)

Bezugsadresse: MAXON Computer, Industriestraße 26, 6236 Eschborn, Tel. 0 61 96 / 48 18 11

Hausgemachte Batch-Dateien für den Atari-Desktop

Öko-Touch

Die von vielen »alternativen« Desktops her bekannten Batch-Dateien lassen sich in Form von kleinen Programmen meist auch auf der Atari-Oberfläche einsetzen und sparen auch ohne großen Overhead eine Menge Arbeit.

Programmieren

Von Jürgen Lietzow Trotz deutlicher Aufwertung des Atari-Desktops durch die Version 2.05 bzw. 3.0 bei den TT-Modellen, übertreffen die sogenannten »alternativen« Desktops wie Gemini das Original sowohl an Funktionalität wie auch an Bedienungskomfort. Besonderes Manko ist hier der fehlende Kommandozeileninterpreter. Ohne gleich neue politische Thesen aufstellen zu wollen, besteht wohl kein Zweifel daran, daß man die »Alternativen« hauptsächlich wegen ihres hohen Resourcenverbrauches meidet. Hierbei ist nicht nur an die Resource Speicher gedacht. Fast in gleichem Maße betrifft dies auch die Rechenzeit: »Willkommen bei GEMINI! ...« – Wann? Im nächsten Jahr? Bei kommerziellen oder Shareware-Desktops benötigt man dann noch den Rohstoff schlechthin, nämlich das liebe gute Geld.

Viele Funktionen lassen sich jedoch weitaus ökologischer herbeizaubern. Denn oft reicht schon ein kleines Programm, das die gewünschte Funktion nachbildet. Solche Programme genügen außerdem, weil selbst geschrieben, viel eher den eigenen Ansprüchen. Vorteilhaft, aber nicht unbedingt erforderlich ist die Möglichkeit, einzelne Programme auf den Desktop-Hintergrund ziehen zu können, wie es die TOS-Versionen ab 2.05 gestatten. Hierdurch entfällt das lästige Suchen der Programme in den Fenstern. Beim Aufruf der Programme ist meistens noch die Kommandozeile von Bedeutung. Schiebt man ein Datei-Icon auf eines dieser Programme, wird es mit dem Dateinamen als Parameter aufgerufen. Durch das optionale Voranstellen einer Kommandozeile über den Menüpunkt »Extras/Anwendung anmelden ...« läßt sich der größte Teil der Anwendungsbereiche zur Genüge abdecken. Gilt es aber, mehrere Programme mit fest vorgeschriebenen Kommandozeilen nacheinander zu einer Anwendung zusammenzufassen, sind Batch-Dateien unerläßlich. Zum Beispiel könnte eine Applikation ein temporäres Verzeichnis benötigen, das vor dem Aufruf anzulegen und hinterher wieder zu löschen ist. Sicherlich läßt sich diese Aufgabe auch »zu Fuß« bewältigen, doch ließe sich das Gleiche in einer dreizeiligen Batch-Datei unterbringen.

Wenn sich darüberhinaus die Batch-Dateien auf den Desktop ziehen lassen, wie zum Beispiel unter GEMINI die »*.MUP«-Dateien, und man diese wie ganz normale Programme aufruft, genügt schon ein einziger Doppelklick der Maus für eine so komplexe Aufgabe. Dort wird dann nämlich der integrierte Kommandozeileninterpreter aktiv, der Zeile für Zeile der Batch-Datei abarbeitet. Außerdem startet der Interpreter auch dann, wenn man ein anderes Datei-Icon auf die Batch-Datei schiebt. In diesem Falle bestimmt die Batch-Datei, wie mit dem übergebenen Argument umzugehen ist.

Zum Interpreter gibt es natürlich nun die compilierte Alternative. Die Vor- und Nachteile von Interpretern gegenüber Compilern wollen wir hier nicht erörtern, zumal wir ausgehend vom Atari-Desktop ohnehin nicht die Wahl haben. Dennoch verlangt unsere Alternative immer noch einen Hochsprachen-Compiler (hier Pure-C). Mit einem solchen läßt sich der Kommandozeileninterpreter mit Sicherheit immer ersetzen; die Frage ist nur, mit welchem Aufwand. Für das erste Batch-Compilat mag sich der Programmieraufwand noch nicht rechnen, doch mit der auf der TOS-Diskette beigelegten Funktionssammlung sind die Compiler-Quelltexte nahezu genausogut zu lesen wie die Batch-Dateien und flexibler gegenüber einem Kommandozeileninterpreter ist ein Compiler allemal.

Die aufwendigste Arbeit, die ein Batch-Programm zu bewerkstelligen hat, ist das Hantieren mit den übergebenen Argumenten. Anders als beim Programmaufruf via Kommandozeileninterpreter liegen die Argumente für den C-Programmierer bereits aufgesplittet vor (»argc«, »argv«). Will man diese Argumente an ein Programm weiterleiten, sind diese erst wieder mit

Leerzeichen (» «) zu einem einzigen Parameter zu verbinden.

Um eine möglichst hohe funktionale Auslastung zu erreichen, empfiehlt es sich oft, als Argument nicht nur Dateinamen, sondern gleich ganze Pfade zuzulassen. In Abhängigkeit des Argumenttyps (Pfad oder Dateiname) kann so ein Batch-Programm gleich für zwei Aufgaben dienen.

Ein Beispiel, das auch für einen größeren Anwenderkreis gute Dienste leistet, und im einen oder anderen Fall eine ganze Programmgattungen ablösen kann, nämlich die der Packer-Oberflächen, ist schnell gefunden. Exemplarisch für alle bekannten Kommandozeilenpacker soll hier anhand von »LHarc« ein kleines Batch-Programm aufzeigen, wie man durch Ziehen eines Ordner-Icons auf das Batch-Programm ohne weitere lästige Tipparbeit diesen Ordner mit allen Unterverzeichnissen »einpackt«. Da sich der Aufbau der Kommandozeile aller Packer ähnelt, sollte eine entsprechende Anpassung an den sonst favorisierten Packer keine unüberwindbaren Probleme bereiten.

Die Aufgabe des Batch-Programms besteht nun darin, aus einem vom Desktop übergebenen Verzeichnisnamen eine Kommandozeile für den Packer zusammenzubauen, so daß dieser alle Dateien innerhalb des Verzeichnisses zu einem Archiv zusammenfaßt und das Archiv im aktuellen Fenster unter dem Namen des Ordners (mit der passenden Archiverweiterung, z.B.: ».LZH«) ablegt.

Zwei Wege führen zur Pfadangabe

Um den Pfad des aktuellen Desktop-Fensters sowie den Pfad des aufgerufenen Batch-Programmes zu ermitteln, bieten sich zwei Wege an. Beide haben ihre Vor- und Nachteile beziehungsweise vertragen sich nicht mit jeder TOS-Version. Der einfachere Weg führt über den Menüpunkt »Extras/Anwendung anmelden ...« (ab TOS 2.05) im Desktop. Optional erhält das Batch-Programm als Standardpfad den des aktuellen Fenster. Dann bleibt noch das Problem, das eigentliche Packprogramm zu finden.

Die Auswertung der Environment-Variable »PATH« oder die Suche via »shel_find()« führen erst ab MultiTOS zum gewünschten Ziel, da erst hier »PATH« um beliebige Einträge erweitert werden darf. Also nimmt man entweder den Pfad des Packers direkt in das Batch-Programm auf, was eine Neucompilierung nach jedem Verschieben des Packers verlangt, oder aber man verlangt nur, daß Batch-Programm und Packer im gleichen Verzeichnis stehen müssen. Da der Desktop seine Programme immer mit »shel_write()« startet (also nicht mit »Pexec()«), gelangt man mit »shel_read()« an den Programmnamen inklusive Pfadangabe des eigenen Programmes, in unserem Falle also an den des Batch-Programmes. Jetzt trennt man den Programmnamen vom Pfad ab und hängt den des Packers an.

Die zweite Lösung scheint auf den ersten Blick eleganter, hat aber auch einen Haken. Wir verlangen, daß sich Batch-Programm und Packer im gleichen Ordner befinden müssen. Den Desktop stellen wir so ein, daß das Batch-Programm immer mit dem Pfad des Batch-Programms zu starten ist. Auf diese Weise muß das Batch-Programm den Packer nur im aktuellen Verzeichnis suchen.

Bleibt noch die Aufgabe, den Pfad des aktuellen Desktop-Fensters zu ermitteln, denn dort soll der Packer ja das Archiv anlegen. Hierzu dient uns der Desktop-Shell-Buffer, den wir uns mittels »shel_get()« besorgen. Den Aufbau des Shell-Puffers hat Atari zwar nie dokumentiert, allerdings entspricht er bei allen bekannten TOS-Versionen exakt dem Aufbau der »DESKTOP.INF«-Datei. Und wer schon einmal einen Blick in diese Datei geworfen hat, dem ist vielleicht aufgefallen, daß hierin auch jedem Desktop-Fenster eine eigene Zeile gewidmet ist. Diese Zeilen beginnen immer mit »?«, wobei die letzte dieser Zeilen dem aktuellen Fenster entspricht. Da der Desktop nach jedem Fensterwechsel den Shell-Buffer anpaßt, suchen wir zur Ermittlung des aktuellen Pfades nach der letzten »?«-Zeile. Am Ende dieser Zeile steht dann der Pfadname des aktuellen Fensters. Schwachpunkt der ganzen Angelegenheit: Unter MultiTOS, das ja nicht zwingend einen Desktop fordert, mag der beschriebene Weg im Zweifelsfall versagen, bei allen bekannten TOS-Versionen bietet er aber den größeren Spielraum für die Batch-Programme.

Mit dem kleinen Packer-Batch-Programm inklusive C-Quelltexten auf der TOS-Diskette und weiteren hilfreichen Funktionen dürfte die Hürde, erst zu einem Compiler greifen zu müssen, der die Befehlssequenzen zu einem Programm zusammenfaßt, auch für weniger Sportliche auf ein überspringbares Niveau gesenkt sein. **(ah)**

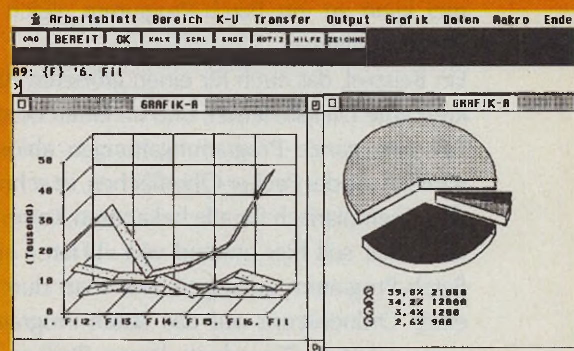


LDW POWER CALC 2

– die führende Tabellenkalkulation für den ST, STE, TT

Leistungsmerkmale von LDW Power Calc

- knapp 400 Kommandos incl. aller Makrobefehle von LOTUS 1-2-3, Version 2
- Arbeitsblatt mit 286 Spalten, 8192 Zeilen
- gleichzeitige Darstellung von bis zu 4 Arbeitsbereichen
- Sortieren von Dateien nach frei bestimmbaren Kriterien
- Umwandlung der Daten in die bekannten Grafikarten
- 2D- und 3D-Darstellungen der Grafik
- integrierter Grafikeditor
- bis zu 4 Grafikfenster gleichzeitig
- 18 verschiedene Darstellungsformate
- bequemer Makrorecorder mit Mausaktionen im Arbeitsblatt
- sehr gute Druckausgabe mit GDOS
- Arbeitsblätter lassen sich mit LOTUS 1-2-3 austauschen
- durch Konfiguration an beliebige eigene Hardware-Ausstattung anzupassen
- benutzerfreundliche GEM-Umgebung plus LOTUS 1-2-3 Standard-Steuerung
- Notizfunktion zu den Arbeitsblättern
- läuft ab 1MByte RAM mit 720 KByte Diskettenlaufwerk auf ST, STE, TT
- Großbildschirm und Overscan
- beeindruckende Geschwindigkeit in der Rekalkulation und Fensteranzeige
- Einfrieren von Titelzeilen für besseren Überblick
- Drucksteuerzeichen in der Tabelle
- Gitterdruck



Arbeitsblatt Bereich K-U Transfer Output Grafik Daten Makro Ende

E16: @dsumme(A3..F9;4;A16..F17)

TABELL_2-A

	A	B	C	D	E	F
3		Computer	Drucker	Zubehör	Disketten	Mittelwert
4	1. Filiale	21000	12000	1200	900	8775
5	2. Filiale	34000	9000	3200	340	11635
6	3. Filiale	12000	8500	2000	140	5660
7	4. Filiale	15000	3000	1600	230	4957,5
8	5. Filiale	22000	10000	900	450	8337,5
9	6. Filiale	45555	6000	1000	400	13238,75
10						
11						
12	Mittelwert	24925,83	8083,33	1650	410	
13	Maximum	45555	12000	3200	900	
14	Minimum	12000	3000	900	140	
15	SD	11520,77	2892,76	786,87	242,21	
16	Summe	149555	48500	9900	[illegible]	
17						

Überprüfen Sie die Angebote im Markt, zum Beispiel in TOS, Ausgabe 1/93, wir bieten Ihnen »LDW POWER CALC 2« zum GESAMTPREIS von nur

DM 149,90

Angebotsform: nur gegen Einsendung eines Euroschecks = Vorkasse. Lieferung solange Vorrat reicht – wir liefern nach Bestellungseingang aus.

BESTELLSCHEIN

Ich bestelle zu Ihren Bedingungen:

_____ Ex. LDW POWER Calc 2 zumEinzelpreis von DM 149,90 = Gesamtpreis DM _______.

Ein Euroscheck in gleicher Höhe liegt bei.

Lieferanschrift:

....

Name, Vorname

....

Straße

....

PLZ/Ort

....

Datum, Unterschrift

Ihre Bestellung richten Sie bitte an:

ICP Verlag GmbH & Co. KG
Leserservice TOS
Innere-Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1

Alles bunt macht der Mai

Grundlagen: Programmieren unter Mint/MultiTOS

MiNT Teil 6

Der Mac hat sie, Windows hat sie und nun hat sie auch der Atari: Die Farb-Icons sind unter uns! Es ist vollbracht. MultiTOS liegt in der Version 1.0 vor und der Falcon wird ausgeliefert. Damit ist der Verbreitung der hübschen bunten Bildchen Tür und Tor geöffnet.

Von Richard Kurz Seit Version 3.31 des AES hat sich einiges entwickelt. Wer schon einmal MultiTOS oder den Falcon in Verbindung mit einem Farbbildschirm gesehen hat, dem sind sicher die bunten Icons und die dreidimensionalen Effekte aufgefallen. Atari hat es geschafft, diese Neuheiten kompatibel in das AES einzubinden; damit ist das friedliche Nebeneinander von Alt und Neu gewährleistet. Selbstredend sollten Programmierer nach Möglichkeit die neuen Elemente in ihren Programmen verwenden. Um zumindest Pure C-Programmierern das Warten auf ein Update zu ersparen, finden Sie auf der TOS-Diskette die »NEW_AES.LIB« mit dem Header-File "NEW_AES.H", die alle AES-Neuheiten von MultiTOS 1.0 bzw. dem Falcon-TOS 4.02 auch Ihren Programmen zugänglich macht. Auf diese Library bzw. das Header-File beziehen sich auch die nun folgenden Schreibereien in Sachen Farb-Icons.

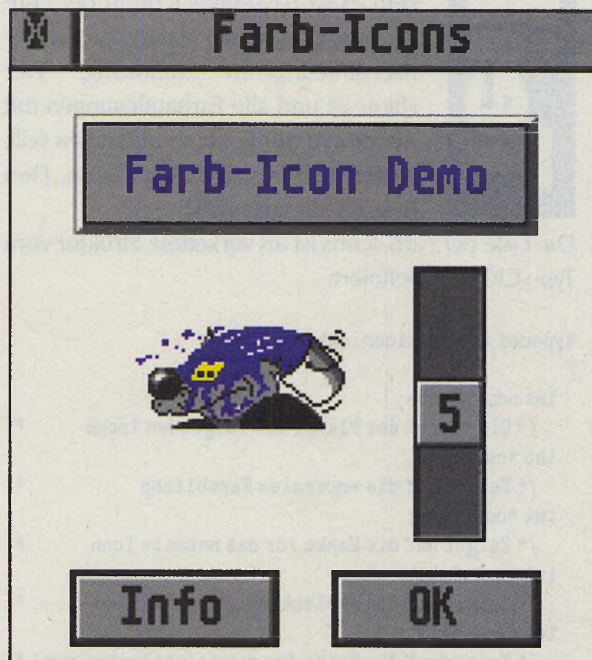


Bild 1. Ein Beispiel für Farb-Icons ab AES-Version 3.31

Die Farb-Icons

Für die Einbindung der Farb-Icons in das AES wurden ein neuer Objekt-Typ sowie mehrere Strukturen nötig. Farb-Icons firmieren zukünftig als »G_CICON« (Typ-Nr. 33). Steht dieser Wert in »ob_type«, verbirgt sich unter »ob_spec« ein Zeiger auf die Struktur »CICONBLK«.

```
typedef struct cicon_blk
{
  ICONBLK monoblk;
   /* Hier steht das bekannte monochrome Icon      */
  CICON *mainlist;
   /* Und hier folgt ein Zeiger auf die Liste      */
   /* mit den Farb-Icons für die verschiedenen     */
   /* Auflösungen                                  */
}
CICONBLK;
```

Ein Farb-Icon besteht also immer aus einem normalen Monochrom-Icon und einer Liste von Farb-Icons für die verschiedenen Auflösungen. Es ist also möglich, für jede Anzahl der zur Verfügung stehenden Farben ein eigenes Farb-Icon zu verwenden. Aus dieser Liste wählt das AES dann immer die beste Lösung für die gerade aktuelle Auflösung aus. Enthält die Liste beispielsweise ein monochromes und ein 16-Farben-Icon, wählt das AES bei 16 oder 256 darstellbaren

Programmieren

MiNT

Teil 6

Farben das 16farbige Icon aus; bei nur vier möglichen Farben kommt das monochrome Icon zum Zuge. Wenn also kein exakt passendes Icon in der Liste ist, nimmt das AES das Icon mit der nächstniedrigeren Auflösung. Wer »faul« ist und alle Farbauflösungen mit nur einem bunten Icon abdecken will, bastelt sich ein vierfarbiges Icon. Den Rest erledigt das AES.
Die Liste der Farb-Icons ist als verkettete Struktur vom Typ »CICON« definiert:

```
typedef struct cicon_data
{
  int num_planes;
    /* Die Anzahl der Planes des folgenden Icons        */
  int *col_data;
    /* Zeiger auf die »normale« Farbbitmap              */
  int *col_mask;
    /* Zeiger auf die Maske für das normale Icon        */
  int *sel_data;
    /* Zeiger auf die »selektierte« Farbbitmap          */
  int *sel_mask;
    /* Zeiger auf die Maske für das selektierte Icon    */
  struct cicon_data *next_res;
    /* Zeiger auf das nächste Icon mit einer anderen    */
    /* Auflösung bzw. -1 wenn das Ende erreicht ist.    */
}
CICON;
```

Intern werden die Farb-Icons im Standardformat abgelegt, d.h. eine Plane nach der anderen. Für 4 Farben sind 2 Planes nötig, für 16 Farben 4 Planes und so weiter. In den meisten ST/TT/FALCON-Bildschirmformaten liegen die Planes nicht hintereinander, sondern wortweise gemischt vor. Die nötige Umrechnung in das Bildschirmformat erledigt das AES beim Laden der Resourcen mit »rsrc_load()«. Wer die Resourcen direkt in sein Programm einbinden möchte, der muß sie via »vr_trnfm()« selbst anpassen. Die Masken »col_mask/sel_mask« behandelt das AES wie die Masken des Monochrom-Icons, also als Single-Plane-Images. Informationen wie Lage, Größe und der Icon-Text stecken wie gehabt im Monochrom-Icon (monoblk). Die Icons einer Liste dürfen sich natürlich in ihrer Größe nicht unterscheiden.
Abgesehen von der Farbigkeit, ist ein weiteres »nettes« Feature in den Farb-Icons eingebaut. Bei den monochromen Icons war (und ist) es üblich, daß sie im selektierten Zustand einfach invers gezeichnet wurden. Bei den Farb-Icons kommt nun ein komplettes zweites Icon »sel_data« und »sel_mask« zur Darstellung, um diesen Zustand zu dokumentieren. Damit sind einfache Animationen beim Anwählen der Icons möglich. Wer keine Lust auf »Animation« hat und daher kein zweites Icon braucht, der kann die Zeiger sel_data und sel_mask auch mit NULL initialisieren. Das AES stellt dann im Falle der Anwahl das »normale« Farb-Icon dunkel dar.
Auf der TOS-Diskette finden Sie das Programm »COL_ICON.APP« inklusive der Quellcodes. Dieses Programm stellt eine kleine Animation mit zwei Farb-Icons, also vier Bildchen insgesamt, dar. Diese Demo läuft allerdings erst ab AES-Version 3.31, da ältere AES-Versionen Resourcen, die Farb-Icons enthalten, nicht verarbeiten können.
In den neuen RSC-Files hat sich einiges geändert (z.B. können sie nun auch größer als 64 KByte werden), doch zu diesen Änderungen in einem Nachfolgeartikel. Wer also ein Programm schreiben möchte, das auch mit älteren TOS-Versionen läuft, sollte zwei Resource-Files anlegen, eines mit und eines ohne Farb-Icons und je nach AES-Version die entsprechende Datei mit »rsrc_load()« nachladen. Für Besitzer der neuen »Interface«-Version, dem einzig farbfähigen Resource-Editor, geht es ein wenig bequemer, da diesem Programm eine Library beiliegt, um Farb-Icons mit allen TOS-Versionen darzustellen.

3D-Effekte

Was auf einem Schwarzweiß-Monitor zugegebenermaßen ein wenig dürftig aussieht, kommt auf einem Farbbildschirm ab 16 Farben recht gut zur Geltung: die 3D-Effekte. Buttons, Alert-Boxen, Fensterelemente usw. erstrahlen im neuen, ungewohnten dreidimensionalen Look.
Es gibt ab AES 3.32 drei Varianten, ein Objekt dreidimensional erscheinen zu lassen: »Indicator«, »Activator« und »Background«. Ein Indicator soll einen Zustand anzeigen. Speziell für Radiobuttons muß laut Atari dieser Typ verwendet werden. Wird ein Indicator angewählt, ändert er seine Farbe und »sinkt« in den Bildschirm. Der Activator dagegen sollte für alle Objekte verwendet werden, die ihren Zustand nicht dauerhaft ändern, also eine Aktion auslösen. Beispiele hierfür sind der »OK«- oder »Abbruch«-Button. Hier ändert sich die Farbe des Objekts nicht, es »sinkt« bei der Anwahl lediglich in den Bildschirm.
Zu guter Letzt haben wir noch den Background-Typ. Ein solches Objekt ist, wie der englischsprechende Leser schon geahnt hat, für den Hintergrund zuständig. Vorausgesetzt, es ist noch das »OUTLINED«-Flag gesetzt, wird es besonders hervorgehoben. Ohne das OUTLINED-Flag erhält es lediglich eine 3D-Farbe. Wird es angewählt, ändert es nur seine Farbe. Der letzte Fall entspricht nicht der Regel. Der Typ Back-

ground dient mehr zur Zierde.
Womit wir elegant bei den 3D-Farben gelandet sind. Für Licht und Schatten verwendet das AES grundsätzlich immer die Farben Schwarz und Weiß, ab 16 Farben kommen noch die VDI-Farben 8 und 9 (Hell- und Dunkelgrau) dazu. Sinnvollerweise sollten diese VDI-Farben auch auf Hell- bzw. Dunkelgrau gesetzt sein, um in den 3D-Genuß zu kommen. Grundsätzlich sollten Sie die ersten 16 VDI-Farben nicht ändern.
Aber nicht nur der Rand, auch das Innere eines 3D-Objekts bleibt ab AES 3.32 nicht verschont. Ist die Musterfarbe auf Weiß (0) gesetzt und auch das Muster als »leer« definiert, zeichnet das AES den Hintergrund eines 3D-Objekts in einer 3D-Farbe. Voreingestellt ist für jeden der drei möglichen 3D-Typen die VDI-Farbe 8 (Hellgrau). Wie Sie diese Voreinstellung ändern, erfahren Sie später.



Bild 2. Globale Einstellung der 3D-Effekte mit »3D.CPX«

Die Entstehung dieser ganzen 3D-Spielereien war in den Anfangszeiten recht konfus. So lagen die 3D-Kennungen im Falcon TOS 4.00/4.01 und bei den MultiTOS-Betaversionen im oberen Byte des »ob_type«. Der Wert 2 kennzeichnete einen Activator, 1 den Indicator, das Background-Objekt existierte noch nicht. Da aber eben dieses Byte gerne von anderen Libraries verwendet wurde, entschloß man sich bei Atari, die 3D-Kennungen in die »ob_flags« aufzunehmen (wo sie auch hingehören). Bei dieser Gelegenheit wurde auch noch das Background-Objekt hinzugefügt.
AES 3.32 verwendet nun die Bits 9 und 10 für die 3D-Darstellung: Ist Bit 9 gesetzt und Bit 10 gelöscht, handelt es sich um einen Indicator. Sind beide Bits gesetzt, ist es ein Activator und falls nur Bit 10 gesetzt ist, haben wir ein Background-Objekt. Ist keines der beiden Bits gesetzt, ist es auch Essig mit der 3D-Darstellung. Damit das Ganze nicht in eine »Bitpfriemelei« ausartet, gibt es auch einige neue C-Definitionen:

```
#define FL3DMASK  0x0600 /* Maske für die Abfrage */
#define FL3DNONE  0x0000 /* Keine 3D-Effekte      */
#define FL3DIND   0x0200 /* Indicator             */
#define FL3DBAK   0x0400 /* Background            */
#define FL3DACT   0x0600 /* Aktivator             */
```

Mit diesen Definitionen reduziert sich die Abfrage des 3D-Typs auf ein simples »ob_flags AND FL3DMASK«. Das Ergebnis dieser Operation ist dann: FL3DIND für einen Indikator, FL3DACT für einen Activator, FL3DBAK für Background und FL3DNONE für keinen 3D-Effekt. Auch das Setzen der entsprechenden 3D-Flags ist mit diesen Definitionen einfach, »ob_flags OR FL3D...« genügt.
Übrigens: Die 3D-Flags dürfen Sie auch unbeschadet bei AES-Versionen kleiner 3.31 verwenden. Es tut sich dann zwar nichts Dreidimensionales auf dem Bildschirm, aber es schadet auch nicht und Ihre Programme sind für die 3D-Welt gerüstet.
Apropos »gerüstet«: Atari hat es auch nicht versäumt, eine neue AES-Funktion zur Beeinflussung bzw. Abfrage der 3D-Farben und Reaktionen zu implementieren. Leider hat bisher kein Programm zur Nutzung dieser Funktion die Labors von Atari verlassen. Aber natürlich sind wenigstens Sie auf die Zukunft vorbereitet. Die TOS-Diskette enthält ein CPX-Modul mit dem sinnigen Namen »3D_CPX.CPX«. Es erlaubt mit Hilfe der neuen Funktion »obj_sysvar()«, die Farben und Reaktionen der 3D-Objekte abzufragen oder zu setzen. Der Prototyp dieser Funktion in C:

```
int objc_sysvar
  (int ob_smode,int ob_swhich,int ob_sivall,
int ob_sival2,int *ob_sovall,int *ob_soval2);
```

In »ob_smode« entscheiden Sie, ob die Werte abgefragt (0) oder gesetzt (1) werden sollen. In »ob_swich« steht, was Sie bearbeiten möchten. Dabei kommen folgende Definitionen zum Einsatz:

```
#define LK3DIND 1 /* Die Funktion der Indicatoren  */
#define LK3DACT 2  /* Die Funktion der Activatoren */
#define INDBUTCOL 3  /* Die Farbe der Indicatoren  */
#define ACTBUTCOL 4  /* Die Farbe der Activatoren  */
#define BACKGRCOL 5  /* Die Farbe der Backgrounds  */
#define AD3DVALUE 6  /* Verbreiterung              */
```

Für das Setzen der Attribute kommen die neuen Werte in »ob_sival1« und »ob_sival2«. Die Ergebnisse einer Abfrage stehen in »ob_soval1« und »ob_soval2«. Wichtig: Auch beim Setzen von Werten müssen Sie in »ob_soval1« und »ob_soval2« sinnvolle Zeiger

übergeben, auf keinen Fall einen NULL-Pointer. Das AES schreibt auch beim Setzen die tatsächlich eingestellten Werte in die Variablen.

Folgende Punkte dürfen Sie einstellen:

LK3DACT/LK3DIND: Setzen/Abfragen des Verhaltens der Aktivator/Indicator. Für das Setzen der Werte (ob_smode = 1) gilt: Wenn ob_sival1 = 1, dann wird der Button beim Selektieren bewegt. Wenn ob_sival1 = 0, dann rührt er sich nicht von der Stelle. Ist ob_sival2 = 1, dann ändert der Button beim Selektieren schamhaft die Farbe, bei ob_sival2 = 0 ändert sich nichts. Beim Abfragen (ob_smode = 0) erhalten Sie die aktuellen Einstellungen in ob_soval1 und ob_soval2. Die Voreinstellung für Indicator ist: ob_sival1 = 1 und ob_sival2 = 0, für Activator genau umgekehrt.

ACTBUTCOL/INDBUTCOL/BACKGROL: Setzen/Abfragen der 3D-Farbe von Activator/Indicator/Background. Zur Erinnerung: Dies ist die VDI-Farbe für 3D-Objekte, vorausgesetzt das Muster ist »leer« und die Musterfarbe ist »Weiß«. Hier wird nur ob_sival1 für das Setzen und ob_sival2 für die Abfrage benötigt. Voreingestellt ist die VDI-Farbe 8 (Hellgrau) oder Weiß. Nicht vergessen: Die Backgrounds existieren erst ab AES-Version 3.32.

AD3DVALUE: Abfragen der Verbreiterung von Objekten durch die 3D-Flags. Da die 3D-Darstellung mehr Platz benötigt, kann hier dieser zusätzliche »Pixel-Bedarf« für die horizontale (ob_soval1) und die vertikale (ob_soval2) Erweiterung abgefragt werden. Hier funktioniert nur die Abfrage, ob_smode ist also stets 0. Liefert die Funktion den Rückgabewert Null, ist ein Fehler aufgetreten.

Grundsätzlich sollten in normalen Programmen nur die Abfrage-Funktionen Verwendung finden, da das Setzen der Werte das Aussehen aller anderen Programme beeinflußt. Am sinnvollsten überläßt man also die Einstellung dieser Werte einem einzigen Programm, etwa unserem Modul »3D_CPX.CPX«.

(ah)

TIPS und TRICKS für GFA-BASIC

Im Icon-Editor des Resource-Construction-Set Interface besteht die Möglichkeit, die Grafikdaten eines Icons als Quelltext zu sichern. Kann man diese Datei in eigene GFA-BASIC-Programme einbinden?

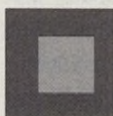
Da die von Interface gespeicherte »ICN«-Datei für die Sprache »C« gedacht ist, kann sie nicht ohne Veränderungen in ein GFA-BASIC-Listing eingebunden werden. In solch einer Datei stehen zum einen Informationen über die Ausmaße des Icons und der daraus resultierenden Datenmenge, zum anderen sind in ihr die eigentlichen Grafikdaten enthalten.

Um nun das Icon in eigene GFA-BASIC-Programme einzubinden, müssen diese Daten konvertiert werden, um sie anschließend direkt in den Quelltext einzubinden. Diese Aufgabe übernimmt der Icon-Konverter auf der TOS-Diskette. Er konvertiert eine ausgewählte »ICN«-Datei in eine GFA-freundliche Datei, die Sie mit »MERGE« einfach zuladen. Der Quelltext enthält dann alle Icon-Informationen als Kommentar, die Grafikdaten des Icons hingegen liegen als DATA-Zeilen vor.



In einer Anwendung möchte ich nähere Informationen über die verfügbare Hardware erfahren. Gibt es eine Möglichkeit, während des Programmablaufes zu ermitteln, auf welchem Modell die Software installiert ist?

Um dem Programmierer eine einfache Möglichkeit zu bieten, die installierte Hardware zu erfragen, trägt das BIOS ab TOS 1.06 die sogenannten System-Cookies ein. Diese Cookies (zu deutsch »Kekse«) sind hintereinanderliegend im Cookie Jar zusammengefaßt. Ein Zeiger bei Adresse $5A0 markiert den Anfang des Jars. Falls der Zeiger gleich Null ist, wurde noch kein Cookie Jar installiert. Der Aufbau eines Cookies besteht stets aus einer vier Byte langen Bezeichnung (z.B. »_CPU«) und einem ebenfalls vier Byte langen Wert. Das Ende der Cookie-Liste kennzeichnet ein NULL-Cookie. Der zugehörige Wert dieses Cookies entspricht der maximalen Aufnahmemenge des Cookie Jars in Byte. Alle Cookie-Namen, die mit einem Unterstrich (»_«) beginnen, sind für Atari reserviert und enthalten meist genaue Informationen über die installierte Hardware. Mit der Funktion »getcookie« auf der TOS-Diskette ist es möglich, den Wert eines vorgegebenen Cookies zu ermitteln.



Die gängigen C-Compiler bieten dem Programmierer die Möglichkeit, zur Laufzeit mittels einer Variable zu entscheiden, ob das Programm als Accessory oder vom Desktop gestartet wurde. Ist es auch in GFA-BASIC-Programmen möglich, solch eine Unterscheidung zu treffen?

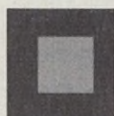
Um zu unterscheiden, ob ein Programm vom Desktop oder als Accessory gestartet wurde, fragen C-Compilate gleich zu Beginn des Programms das Adressregister A0 ab. Bei einem Accessory enthält dieses Register einen Zeiger auf die Basepage des Programms, bei einem Aufruf aus dem Desktop hingegen liegt dieser Zeiger auf dem Stack. Auf diese Weise ist es problemlos möglich, auf die jeweilige Aufrufart zu reagieren. Da innerhalb von BASIC-Compilaten diese Unterscheidungsart nicht gegeben ist, muß ein anderer Weg gefunden werden, um einen Programmaufruf genauer zu analysieren. Eine von Atari nicht dokumentierte Möglichkeit, die auch innerhalb GFA-BASIC problemlos funktioniert, ist die Abfrage der Adresse der Basepage des »parent process«. Sie ist 32 Bytes oberhalb des eigenen Basepage-Anfangs zu finden. Falls diese Adresse existiert, also ungleich Null ist, folgt daraus, daß das Programm kein Accessory sein kann. Ein Rahmen für ein Accessory unter GFA-BASIC befindet sich auf der TOS-Diskette.



Innerhalb einiger Windows- bzw. Macintosh-Applikationen wird dem Anwender die Dauer komplizier-

ter Berechnungen durch eine animierte Sanduhr verkürzt. Ist es auch mit GFA-BASIC möglich, den Mauszeiger während des Programmlaufes zu animieren?**

Eine Animation innerhalb eigener Anwendungen beruht auf dem zyklischen Verändern des Mauszeigers. Diese Veränderung übernimmt die AES-Funktion »GRAF_MOUSE«, die neben acht festdefinierten Zeigerformen auch eine selbstdefinierte zuläßt. Der Funktion übergeben Sie einen Zeiger auf eine Struktur, die neben den Masken- und Grafikdaten auch Informationen über die Lage des Hotspot und die Farbe der Maske bzw. des Zeigers enthält. Die eigentliche Animationsroutine wird mit Hilfe des Befehls »EVERY x GOSUB« fortwährend nach x/200 Sekunden aufgerufen. Da dieser Befehl aber innerhalb von Compilaten nicht korrekt funktioniert, muß man in diesem Fall selbständig darauf achten, daß die Animationsroutine immer nach festen Zeitabständen aufgerufen wird. Der Quelltext auf der TOS-Diskette zeigt eine kleine Animation. Ist das letzte Bild erreicht, beginnt sie wieder mit dem ersten.



Viele Programme stellen beim Öffnen einer Datei eine Dialogbox dar, die mittels eines Balkens die Menge der bereits geladenen Daten prozentual anzeigt. Wie ist es möglich, solch einen Dialog innerhalb eines GFA-BASIC-Programms anzuzeigen?

GFA-BASIC stellt leider keinen Befehl zu Verfügung, der eine Prozentanzeige als GEM-Dialog realisiert. Doch mit Hilfe einiger AES-Aufrufe läßt sich diese problemlos selbst programmieren. Unser Dialog besteht aus einer maximal 30 Zeichen langen Überschrift, die dem Anwender mitteilt, warum oder auf was er im Moment wartet. Außerdem enthält sie zwei Prozentanzeigen, die die schon gelesene Datenmenge veranschaulichen. Dies geschieht zum einen grafisch mit Hilfe eines stetig wachsenden Balkens, zum anderen durch einen ebenfalls stetig größer werdenden Zahlenwert.

Zur besseren Flexibilität binden wir den Dialog nicht wie üblich als externe Resource ein, sondern direkt im Quelltext als DATA-Zeilen. Die Daten werden in ein Feld eingelesen, wobei die beiden Stringobjekte eine feste Adresse erhalten, die auf die Überschrift beziehungsweise auf die Dezimalzahl zeigen. Anschließend rettet die Routine den Hintergrund und zeichnet den Dialog zentriert. Während des fortschreitenden Vorgangs zeichnen wir nicht mehr den kompletten Dialog, sondern nur noch den wachsenden Balken sowie den neuen Zahlwert. Wenn der Wert 100% erreicht worden ist, wird die Box wieder gelöscht und der Anwender kann mit seiner Tätigkeit fortfahren.

(Manuel Hermann/ah)

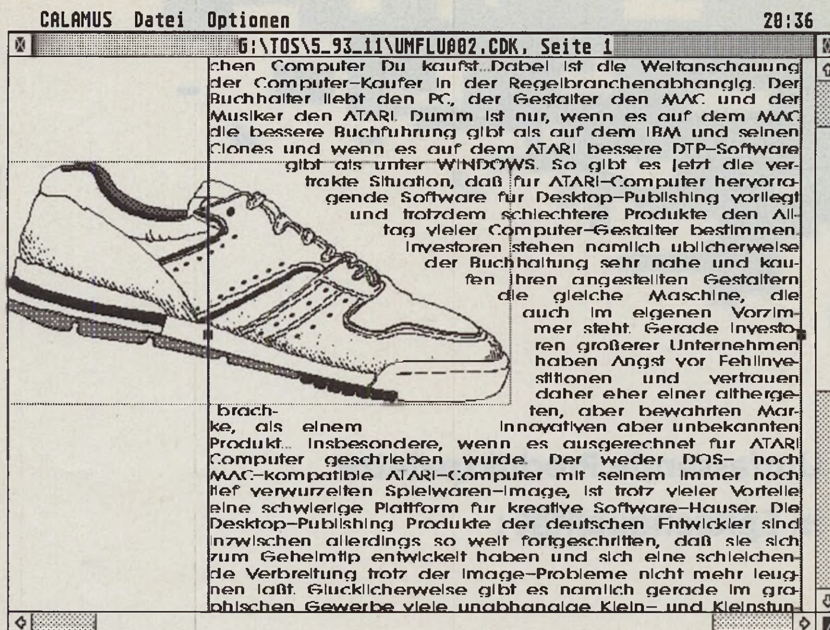
Programmieren

DR. NIBBLE & CREW





Bild 1. Der Text umfließt automatisch die Illustration im gewünschten Abstand



Text in Form

Atari DTP in der Anwendung

Schrift ist eine der bedeutendsten Erfindungen der Menschheit. Mehr als das Rad hat sie die Entwicklung des denkenden Lebewesens beeinflußt. War die Entwicklung von Sprache die Voraussetzung dafür, daß Gedanken von einem Menschen zum anderen transportiert werden konnten, so überwand die Schrift für den Gedankenaustausch Raum und Zeit. Hat vor Hunderten von Jahren der Schreiber auf unterschiedlichsten Materialien Worte hinterlassen, kann der Finder der Aufzeichnungen noch heute die Worte und damit seine Gedanken deuten.

Von Rüdiger Morgenweck Bis heute haben sich bei der Schrifterstellung lediglich Werkzeug, Form und Aufbereitung verändert. So sitze ich nachts vor meinem TT, um diesen Artikel in Worte zu fassen, die Sie zu einem völlig anderen Zeitpunkt an einem völlig anderen Ort lesen können. Kein Wunder, daß der Mensch der Schriftkunst seit Anbeginn eine besondere Aufmerksamkeit zukommen ließ. Schrift wird nicht nur in seiner Alltagsform als handschriftliche Kurzmitteilung auf dem Küchenzettel benutzt. Schrift wird in jeder erdenklichen Form allein oder in Kombination mit Bildmaterial aufbereitet. Vom Boulevard-Blatt über die aufwendigen Hochglanzprodukte der Werbung bis hin zum künstlerisch gestalteten Buch.

Der aktuelle Stand der Textgestaltung für Druckvorlagen ist Desktop Publishing. Herrschte für die handschreibenden Mönche des Mittelalters die absolute

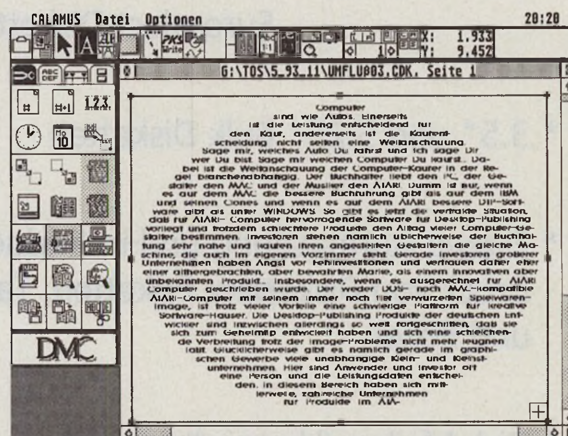


Bild 2. Mit Hilfe des Vektor-Moduls und dem automatischen Text-Umfluß läßt sich Text auch in einem Kreis setzen

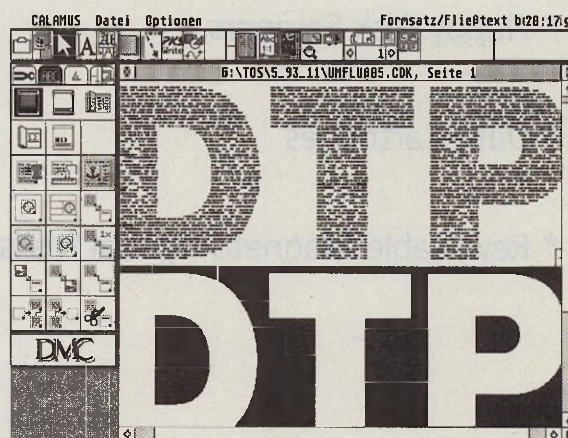


Bild 3. Mit Hilfe von Speedline und Vektormodul wird Ihr Text zur Headline

typographische Freiheit, so brachte der Vervielfältigungszwang mit der Drucktechnik zahlreiche Einschränkungen. Einschränkungen, die der Verspieltheit des Menschen im Wege standen. Denn ab und zu sollte der Text nicht quadratisch, praktisch, langweilig

daherkommen, er sollte sich den Formen von Bildern anpassen oder auch einmal ein Eigenleben als Formsatz führen. Puristen verachten diese typographische Variante, zahlreiche junge Gestalter lieben sie. Setzer an klassischen Satzsystemen möchten den aufwendigen Formsatz am liebsten ins Jenseits verbannen. Von Hand ging das ja noch einfach. Wollte der federschreibende Mönch (auch er verwendete bereits einen Calamus...) die Bibelillustration in einen Textblock hineinragen lassen, so schrieb er den Text sorgsam umfließend um die Illustration. Gutenberg hatte es bereits etwas schwerer, er mußte umständlich die Druckbuchstaben um das Klischee der Illustration herum »bauen«. Letzendlich brachten der Maschinen- und der frühe Lichtsatz unzählige Einschränkungen in der Fließtextgestaltung. Formsatz wurde zur unlösbaren Rechenaufgabe. Die Maschinen gaben die Textblöcke vor, wie die Architekten Wohnblöcke vorgaben. Formsatz war ein Stück unrealisierbarer Freiheit. Erst DTP-Software erlaubt wieder den frei definierten Satz um Bild- und Grafik-Elemente. Durch immer leistungsstärkere Software läßt sich mit Schrift inzwischen alles machen, was Typographen lieben und fürchten. Am ST,STE,TT oder Falcon können Sie unter Calamus S/SL, PPM oder Didot Professional Texte und Bilder kombinieren und elegant aufbereiten.

Ist der Formsatz in Calamus 1.09N nur über zahlreiche Hilfsrahmen machbar, um die der Text dann fließt, verfügen Calamus S und SL über eine elegantere Formsatzfunktion. Alle Vektorelemente werden automatisch im gewünschten Abstand umflossen. Die Calamus-eigenen Rasterflächenrahmen können ebenso als Umflußpolygon verwendet werden wie selbsterzeugte Vektorelemente aus dem Vektor-Editor oder aufwendige Vektorgrafiken. Die Handhabung ist relativ einfach. Das benötigte Bedienfeld erreichen Sie, wenn Sie Ihren Textrahmen selektieren und im Rahmen-Modul auf das Fragezeichen klicken. Die Icons für die Formsatz-Funktionen fristen hier ein oft ungenutztes Dasein. Sie können wählen, ob Ihr Umflußpolygon (damit ist die Vektorgrafik gemeint, um die der Text fließen soll) sichtbar oder unsichtbar ist. Sie können den Umflußabstand zur Vektorgrafik definieren. Sie können den Text umfließen lassen und Sie können den Text wieder in das ursprüngliche Rahmenformat zurückfließen lassen. Das klingt zunächst banal, aber Sie können mit diesen Funktionen erstaunlich viel anfangen, wenn Sie wissen, wie Calamus darauf reagiert.

Üblicherweise fängt die Arbeit damit an, daß Sie einen Textblock haben, in den eine Grafik hineinragt. Der Text soll um diese Grafik herumlaufen. In diesem Fall klicken Sie einfach den über der Grafik liegenden Textrahmen an, selektieren das Umfluß-Icon im Rahmen-Modul Bedienfeld, klicken den Grafikrahmen an und selektieren erneut das Umfluß-Icon. Schon modelliert Calamus S/SL Ihren Text um die Grafik. Doch nur in wenigen Fällen können Sie sich sofort anderen Gestaltungs-Schritten widmen. Ohne Nachbearbeitung oder Tricks erreichen Sie natürlich keine Optimal-Lösung. Sauberer Formsatz erfordert zunächst die richtige Wahl der Schrift und ihrer Größe. Grundsätzlich sind kleinere Schriftgrade besser für den Formsatz geeignet als große Schriftgrade. Die Texttrennung ist ebenfalls von Bedeutung. Die Vorgaben für die Silbentrennung sollten möglichst viele Trennungen zulassen. Nur ein Text, den die Software trennen darf, kann sauberen Formsatz bilden. Lange Wörter würden bei Verzicht auf die Trennung große Löcher in den Satz reißen. Natürlich lassen sich durch die Löcher nicht immer ohne manuelle Nacharbeit vermeiden.

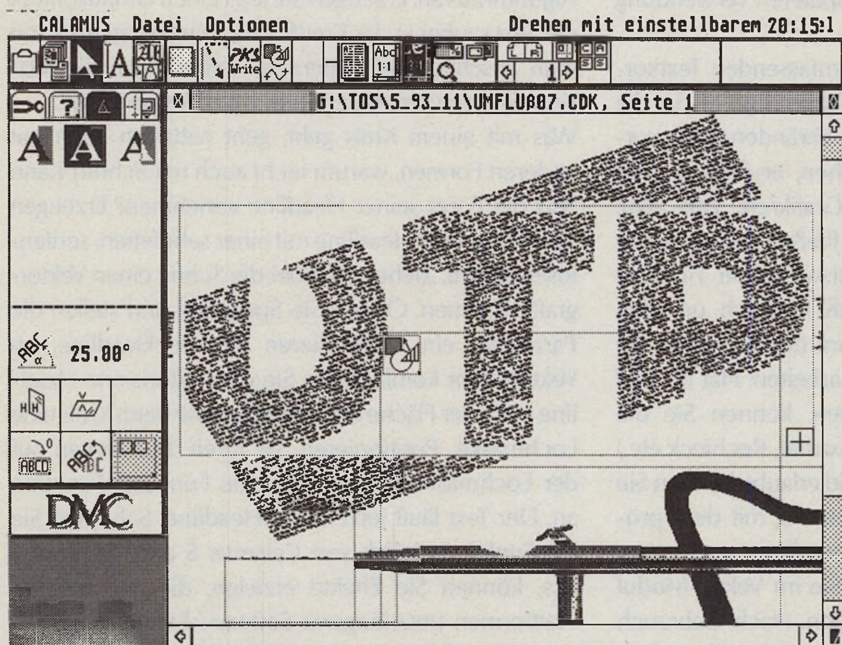


Bild 4. Text läßt sich beliebig bearbeiten, ohne daß die Umfluß-Vorgaben gelöscht werden. Sogar die Textdrehung erlaubt den Textfluß nur an vordefinierten Positionen.

Nachbearbeitung ist gelegentlich auch bei dem Textfluß um Vektorgrafiken mit offenen Innenformen notwendig. Die Innenformen werden von der Software nicht der Grafik zugeordnet, so daß einzelne Wörter oder auch nur Buchstaben plötzlich innerhalb der Vektorgrafik stehen. Sie können sich mit einem kleinen Trick diese Fehlinterpretation vom Leibe halten. Selektieren Sie einfach die Vektorgrafik. Kopieren Sie die Grafik ohne Verschiebung, so daß die Kopie genau auf dem Original liegt. Öffnen Sie bei selektiertem Rahmen der Kopie das Vektor-Modul und drücken Sie die Tastenkombination <ALTERNATE+A>. Alle Bestandteile der Vektorgrafik sind nun selektiert und können im Vektormodul gesamt schwarz eingefärbt werden. Ist dies geschehen, wechseln Sie wieder in das Rahmen-Modul und verwenden die »schwarze Kopie« als Umflußpolygon. Anschließend können Sie den Rahmen entweder löschen oder zur späteren Verwendung ins Clipboard verfrachten.

Genial ist die Möglichkeit der umfassenden Textkorrektur ohne Zerstörung des Umflusses. Egal ob Sie die Schriftgröße ändern, inhaltliche Veränderungen vornehmen oder gar den Text drehen, er fließt immer elegant um die ausgesparte/n Grafik/en. Was aber, wenn die Grafik, um die der Text fließen soll, gar keine Vektorgrafik ist, sondern beispielsweise ein Tiff-Bild? Hier fließt der Text naturgemäß lediglich um den gesamten Rahmen, nicht aber um dessen Inhalt. Sie müssen also mit Vektor-Masken arbeiten. Hat Ihr Bild klare geometrische Außenformen, können Sie die Rasterflächen-Rahmen (Kreis, Quadrat, Rechteck etc.) zu Hilfe nehmen. Wenn es das Bild erlaubt, können Sie die Maske auch durch Vektorisierung mit dem programmeigenen Autotracer »Speedline« erzeugen. Geht auch das nicht, erzeugen Sie im Vektor-Modul manuell ein Vektor-Umflußpolygon. Nach Gebrauch löschen Sie das Polygon oder legen es ins Clipboard. Durch die Kombination unterschiedlicher Programmfunktionen läßt sich Formsatz in Calamus SL auch kreativ einsetzen. Text läßt sich in Verbindung mit dem Vektormodul in fast jede Form bringen. Wollen Sie Ihren Text einmal in einer runden Fläche setzen? Ziehen Sie dazu einen leeren Vektorgrafik-Rahmen in der gewünschten Größe auf. Öffen Sie das Vektor-Modul und ziehen eine quadratische Fläche mit Füllung auf. Darüber plazieren Sie einen ebenfalls gefüllten Kreis. Selektieren Sie Kreis und Quadrat und kombinieren die beiden Flächen. Sollte jetzt kein Quadrat mit kreisförmigem Loch entstanden sein, müssen Sie noch die Drehrichtung des Kreises ändern. Nachdem Sie also die Fläche mit dem Loch erzeugt haben, können Sie in das Rahmenmodul wechseln. Positionieren Sie Ihren Textrahmen so auf der »Lochgrafik«, daß sie seitlich nicht übersteht. Wählen Sie eine günstige Schriftgröße und wenden den Trenn-Algorithmus an. Erzeugen Sie jetzt einen Umfluß, fließt der Text sauber in der Kreisfläche. Die Lochgrafik kann man anschließend entfernen. Selbst wenn Sie jetzt Korrekturen vornehmen, bleibt der Text in Form.

Was mit einem Kreis geht, geht natürlich auch mit anderen Formen, warum nicht auch mit Schrift? Kann Text die Form seiner Headline annehmen? Erzeugen Sie hierfür eine Headline mit einer sehr fetten, serifenlosen Schrift. Ziehen Sie über die Schrift einen Vektorgrafik-Rahmen. Öffnen Sie Speedline und stellen die Parameter ein. Vektorisieren Sie die Headline. Im Vektoreditor kombinieren Sie die vektorisierte Headline mit einer Fläche und erzeugen wie beim Kreis eine Lochmaske. Positionieren Sie Ihren Textrahmen auf der Lochmaske und wenden die Formsatz-Funktion an. Der Text läuft jetzt in der Headline. Schöpfen Sie die Funktionsvielfalt von Calamus S oder SL kreativ aus, können Sie Effekte erzielen, die auf anderen Plattformen trotz längerer Software-Entwicklungszeiten nicht oder nur auf großen Umwegen durch die Software-Landschaft zu erreichen sind. **(wk)**

DR. NIBBLE & CREW







Zu den am häufigsten gestellten Fragen im Zusammenhang mit Tabellenkalkulationen zählt der Datenaustausch mit anderen Programmen. Wir wollen diesmal am Beispiel von K_Spread_4 die Kontaktfreudigkeit zu anderen Programmen untersuchen.

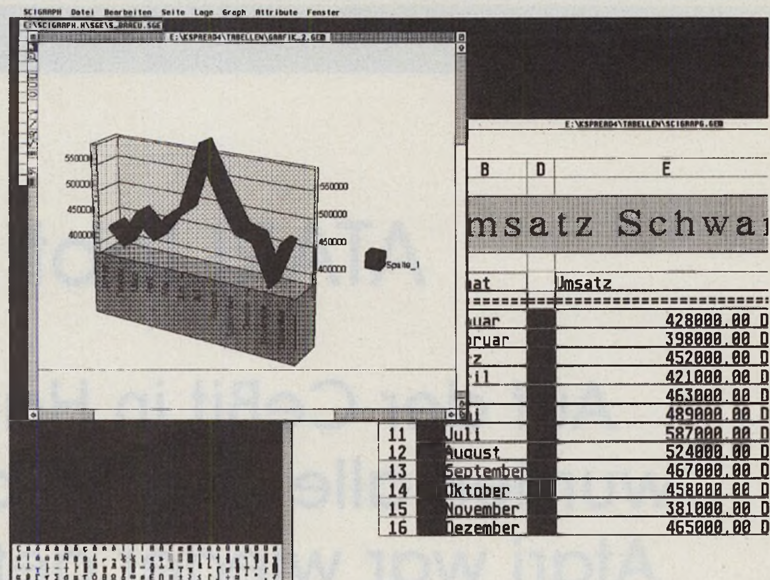


Bild 1. Die Tabellendaten aus K_Spread sind in Easybase angekommen

K_Spread geht fremd

Daten von K_Spread in andere Programme exportieren

Von Christian Opel Der Weg führt zunächst zum engsten Anverwandten von K_Spread_4, der Tabellenkalkulation LDW_Power_Calc. Trotz der hohen Komplexität der Tabellenkalkulationen klappt der Datentausch dank des standadisierten WK1/WKS-Formats des großen Vorbildes Lotus 1-2-3 ohne größere Probleme. Wenn Sie mit K_Spread_4 dieses Format schreiben, beachten Sie folgendes Vorgehen: mit DATEI-IMPORT und EXPORT laden bzw. speichern Sie Dateien im DIF-, WK1/S- und WRK-Format. Verwenden Sie sinnvollerweise das WK1/S-Format, das DIF-Format unterstützt lediglich Daten und Zahlen und ist zu einem sinnvollen Arbeitsblattaustausch zwischen Tabellenkalkulationen kaum zu gebrauchen. Probleme sind auch beim WK1/S-Format generell bei Makros und Grafiken zu erwarten, diese kann K_Spread leider unter diesem Format weder bearbeiten noch seine eigenen in diesem Dateiformat speichern. Auch bei den Umlauten und einigen Formeln kommt es mit LDW und Kollegen gelegentlich zu Schwierigkeiten. Das liegt daran, daß K_Spread seine Formate anders verwaltet. Die gleiche Problematik gilt auch über die Systemgrenzen hinweg.

Ein typischer Datenaustausch findet auch zwischen Tabellenkalkulation und Datenbank statt. Computergeschichtlich betrachtet hat dies schon fast Tradition, hält doch eine Tabellenkalkulation alle Daten im Speicher und kann dadurch schneller Sortier- oder Berechnungsfunktionen erledigen. Bei der Geschwindigkeit heutiger Festplatten und Rechner spielt dies jedoch eher eine untergeordnete Rolle. Doch durch die Berechnungsmöglichkeiten und grafische Darstellbarkeit lockt K_Spread die Daten an, umgekehrt genügen die Editormöglichkeiten von K_Spread oft nicht, dann verwendet man lieber die Datenbank. Betrachten wir zunächst eine kleine Datenbank aus K_Spread (vgl. TOS 4/93), die z.B. nach »Easybase« wandern soll (vgl. Bild 1).

Über »Datei Export« und DIF-Format markieren Sie den zu exportierenden und später einzulesenden Tabellenbereich. Auf der K_Spread-Diskette finden Sie das Programm »KS_TO_EB.PRG«, das zur Konvertierung der Daten dient. Aktivieren Sie dieses Programm und wenden Sie es auf Ihre DIF-Datei an. Sie müssen dem Programm den Kategoriemarker mitteilen, d.h. in der Regel den voreingestellten Doppelpunkt. Dann müssen Sie Ihre Felder jeweils wieder benennen, damit Easybase die richtigen Feldnamen mitgeteilt bekommt. Laden Sie dann die Datei über F1 und F7 als Text in Easybase hinzu und bearbeiten die Daten beliebig weiter.

Versuchen wir auch gleich den umgekehrten Weg zurück nach K_Spread. Dazu definieren Sie in Easybase ein Exportformular (via F3 und F7) und geben

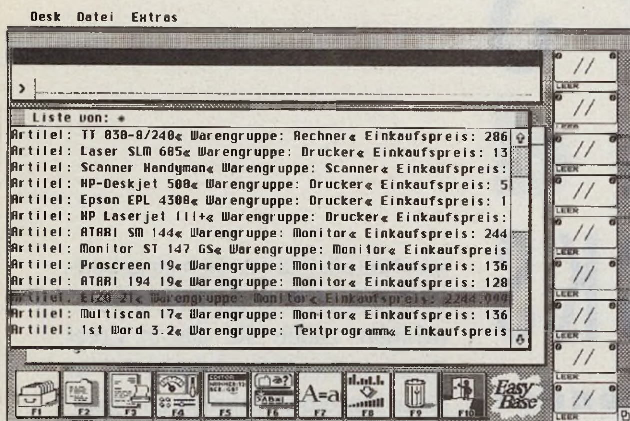


Bild 2. Daten aus K__Spread lassen sich in SciGraph gut bearbeiten

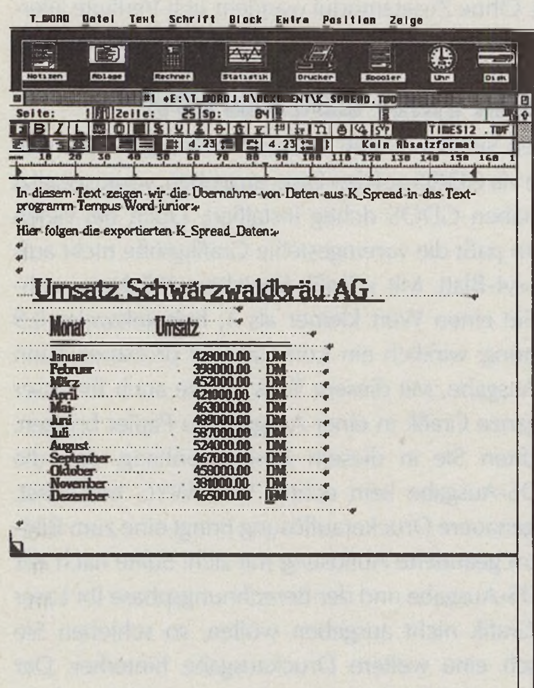


Bild 3. So sieht die K__Spread-Tabelle in Tempus Word junior aus

dort die gewünschten Feldnamen ein. Für unser Beispiel wäre dies: "[ARTIKEL]", "[Warengruppe]", [Einkaufspreis], [Verkaufspreis], [vorhandene__Stückzahl], [minimaler__Bestand], [maximaler__Bestand]

Sie sehen, alles in eckigen Klammern, Texte außerdem mit, Zahlen ohne Anführungszeichen. Achten Sie darauf, daß am Ende der Zeile die <Return>-Taste betätigt wird, sonst liest K__Spread die Daten hintereinander in einer Zeile ein. Für den Export aktivieren Sie mit F3 und nochmals F3 den Datenexport in eine Datei. Die gewünschten Daten markieren Sie, ziehen den Bereich auf das Diskettensymbol und geben den Namen der Datei ein, die die Endung .DOC trägt. Starten Sie jetzt K__Spread und laden Sie in ein Arbeitsblatt über DATEI ASCII-Import-Wert Ihre gespeicherte Datei in den Bereich, dessen linke obere Zelle Sie angeben. Schon haben Sie die Daten wieder in K__Spread zurück. Dazu folgender Tip: bei längeren Texten kann es zu Problemen in K__Spread kommen, hier hilft das K__Spread-Handbuch, S.234, weiter.

Natürlich hat K__Spread schon einen respektablen Grafikteil, doch der ist nichts im Vergleich zu SciGraph. Es gibt zwei Wege, auf denen diese beiden Programme prima miteinander kommunizieren. Zum einen vermag K__Spread__4 im Metafile-Format Grafiken und Tabellen zu speichern und Scigraph liest diese wieder ein. Zum anderen liest SciGraph ab Version 2.1 direkt das DIF-Format.

Die Grafik speichern Sie, indem Sie bei der Druckerausgabe »Metafile« anklicken und Ihre Datei sichern (komplette Tabelle oder fertige Grafik). Mit »Datei Export DIF« schreiben Sie die reinen Tabellendaten, die SciGraph mit »Datei Tabelle__öffnen« direkt liest (vgl. Bild 2).

Wollen Sie Ihre K__Spread-Tabelle innerhalb einer Textverarbeitung verwenden, exportieren Sie die Daten am besten im ASCII-Format und importieren diese Datei wieder in die Textverarbeitung. Schalten Sie dazu möglichst alle Ausdrucksformate im Menü »Druck Format__festlegen« aus und starten Sie die Druckausgabe in eine Datei über »Datei Druckausgabe__in__Datei«. Die Datei trägt die Endung .DOC, enthält aber reinen ASCII-Text. Diese Datei läßt sich nun wieder in eine Textverarbeitung importieren und mit den gewünschten Schriften gestalten (vgl. Bild 3). Bei diesem Vorgehen müssen Sie mit Nachbearbeitungen bei deutschen Umlauten und Anpassungen mit Tabulatoren rechnen, damit die einzelnen Werte wieder genau untereinander Platz finden.

Etwas leichter fällt die Einbindung von Grafiken und Tabellen in Calamus, schließlich vermag dieses Programm Metafiles zu laden und eignet sich dadurch gut zur Weiterverarbeitung der K__Spread-Metafiles. Allerdings ist erst Calamus SL in der Lage, die GDOS-Schriften von K__Spread korrekt zu verarbeiten. Es kommt auch vor, daß die Grafiken nicht so gefallen, wie K__Spread sie präsentiert. Dann lesen Sie die als Metafile gespeicherten Bilder einfach in ein Grafikprogramm wie Arabesque professional ein, das dieses Dateiformat versteht. Jetzt lassen sich Linien dicker gestalten, 3D-Effekte einbauen oder Bereiche nach Wunsch mit einem Muster versehen.

Die Beispiele haben verdeutlicht, wie leicht K__Spread mit anderer Software kommuniziert. Dabei haben wir nur eine kleine Auswahl der Programme genannt, mit denen K__Spread in Kontakt treten kann. Lassen Sie sich durch die vorgestellten Beispiele dazu anregen, auch selbst mit Kombinationen von Programmen zu experimentieren. **(wk)**

Anwendung

TIPS und TRICKS

für Anwender

Harlekin 3 und HP-Laser

Sind Sie nicht nur stolzer Besitzer des neuen Harlekin 3, sondern ziert Ihren Schreibtisch auch noch ein HP-kompatibler Laserdrucker, dann wundern Sie sich vielleicht über manches verschluckte „ß". Um wieder in den Genuß dieses Zeichens zu gelangen, laden Sie die Datei HPLASER.HEX in den Harlekin-Editor. Tragen Sie dort unter Translation die neue Übersetzung 9e de * ß ein und speichern die Hexdatei wieder. Laden Sie nun mit dem Harlekin 3 Modul-Treiber Ihre neue HPLASER.HEX-Datei und das ß wird richtig gedruckt. **(Christian Opel/wk)**

Ordnung ins Ka(T)os

Ordnung in Ihre TOS-Diskettensammlung bringen Sie mit folgendem Tip: Nehmen Sie einen DIN-A4-Ringordner, Ablegehüllen für 3,5-Zoll-Disketten von Boeder (Nr.37318) und fotokopieren Sie die »Raritäten«-Seite aus der aktuellen TOS auf 160-Gramm-Papier (in fast jedem Copyshop zu bekommen). Nach dem Zerschneiden der Kopie stecken Sie die Kärtchen mit der Beschreibung zur entsprechenden TOS-Diskette in die Hülle. Schon ist die übersichtliche TOS-Diskettenkartei fertig. **(Andreas Sczesny/wk)**

Corel Draw und Calamus SL

Geht es Ihnen auch so? Sie arbeiten tagsüber an Corel Draw unter Windows und gelegentlich wünschen Sie sich die typografischen Fähigkeiten oder »special effects« Ihres heimischen Calamus SL? Oder Sie arbeiten freiberuflich an einer DTP-Workstation und schön wäre die Übernahme der Datei in Ihren heimischen TT und die Präsentation des besseren Ergebnisses nach der Bearbeitung in Calamus SL. Oder Sie möchten einfach einen Schriftzug oder eine komplette Gestaltung aus Corel Draw in Calamus SL übernehmen. Sie könnten beispielsweise Buchcover in Corel Draw gestalten und Anzeigen oder Buchprospekte im dazu besser geeigneten Calamus SL layouten und moiréfrei separieren. Geht nicht? Mit einem Trick geht's schon. Exportieren Sie die Corel Draw-Datei einfach als GEM-Metafile. Das Format läßt sich in Calamus SL in einem Vektorgrafik-Rahmen importieren. Natürlich lassen sich eingebundene Tiffs nicht in das Format übernehmen. Laden Sie das in Corel Draw verwendete Original-Tiff in einen Rasterbild-Rahmen und positionieren Sie das Bild in den GEM-Metafile Import. Farben werden ebenfalls übernommen. Ohne Zusatzmodul wandeln sich Verläufe allerdings in Farbflächen. **(R.Morgenweck/wk)**

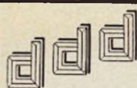
Grafik unter GDOS in LDW

Haben Sie eine Grafik mit LDW erzeugt, so läßt sich diese via GDOS auf den Laser ausgeben, vorausgesetzt Sie haben GDOS richtig installiert. Doch bei vielen Lasern paßt die voreingestellte Grafikgröße nicht aufs DIN-A4-Blatt. Mit »Grafik-Speichern-Y-Faktor« wählen Sie einen Wert kleiner als 1, beispielsweise 0,9 (Achtung: wirklich ein Komma) und probieren dann die Ausgabe. Mit diesem Trick müßte auch Ihr Laser die ganze Grafik in einer Ausgabe zu Papier bringen. Beachten Sie in diesem Zusammenhang, daß die GDOS-Ausgabe kein echtes WYSIWYG beinhaltet. Die genauere Druckerauflösung bringt eine zum Bildschirm geänderte Auflösung mit sich! Sollte nach der GDOS-Ausgabe und der Berechnungsphase Ihr Laser die Grafik nicht ausgeben wollen, so schieben Sie einfach eine weitere Druckausgabe hinterher. Der Laser wird sich dann bemühen, wenigstens schon einmal das fertig berechnete Blatt auszugeben.

(Christian Opel/wk)

LDW merkt sich die Richtung

Wenn Sie in eine Zelle eine Eintragung vorgenommen haben, so läßt sich diese Eintragung auf zwei Arten bestätigen. Betätigen Sie die <Return>-Taste, wird die Eintragung in die Zelle übernommen, ebenso wenn Sie eine der Richtungstasten betätigen. Verwenden Sie zur Bestätigung die Richtungstaste, gelangen Sie nicht nur gleich in eine neue Zelle, in der Sie eine weitere Eintragung vornehmen können, sondern LDW merkt sich auch die von Ihnen eingeschlagene Richtung. Betätigen Sie nach der nächsten Eintragung wieder die <Return>- oder <Enter>-Taste, wird die Eintragung übernommen und der Zellzeiger wandert in die nächste Zelle und ist damit sogleich wieder für eine Eintragung bereit. ▶



DIGITAL DATA DEICKE, NORDRING 9, 3000 HANNOVER 1, TEL: 0511/6370 -54, -55



Nur solange Vorrat reicht: Original ATARI Diskettenlaufwerke(720KB) intern: DM 99,-/ extern anschlußfertig: DM 155,-

Wir setzen auf ATARI !

Er ist da ! Bei uns in Hannover können Sie den ddd-Falcon im neuen Gehäuse mit abgesetzter Tastatur bewundern.

Was ist das ?

Kommt komplett mit MF-II Tastatur, Virenschutz- und Schlüsselschalter sowie Grafik BlowUp zum Aufpreis von nur DM 199,-



HD-Diskettenstationen

HD-Diskettenstationen, die auch 1.44MB verarbeiten, sind heute das MUSS für einen modernen Computer. Die Gründe: 1.) doppelt so viel Speicherplatz pro Diskette; 2.) doppelt so schnelle Datenübertragung; 3.) IBM-Diskettenformate können formatiert und gelesen werden (außer mit uraltem TOS); 4.) sehr günstiges Speichermedium !!! 5.) voll kompatibel zu 720KB Disketten (also normales Arbeiten wie bisher; 6.) sehr hochwertige Qualität (alle Laufwerke von TEAC !) zum günstigen Preis. Um die HD-Option zu nutzen, wird das HD-Modul benötigt.

3.5" HD-Station zum Einbau incl. Anleitung	DM 111,-
3.5" externe HD-Station anschlußfertig	DM 166,-
5.25" HD-Station zum "Einbau" incl. Anleitung	DM 133,-
5.25" externe HD-Station anschlußfertig	DM 199,-
ddd HD-Modul II; incl. Software DOS u. TOS	DM 59,-

AT-Tastatur

für ST, STE und TT. Eine der besten Tastaturen, die Cherry G80/1000 gibt's jetzt anschlußfertig(!) für Ihren ATARI. Kein Löten oder IC-Tauschen ! Anschließen - fertig ! Dank neuem Prozessor auch noch schneller. Mehr dazu im Info: gleich kostenlos anfordern!

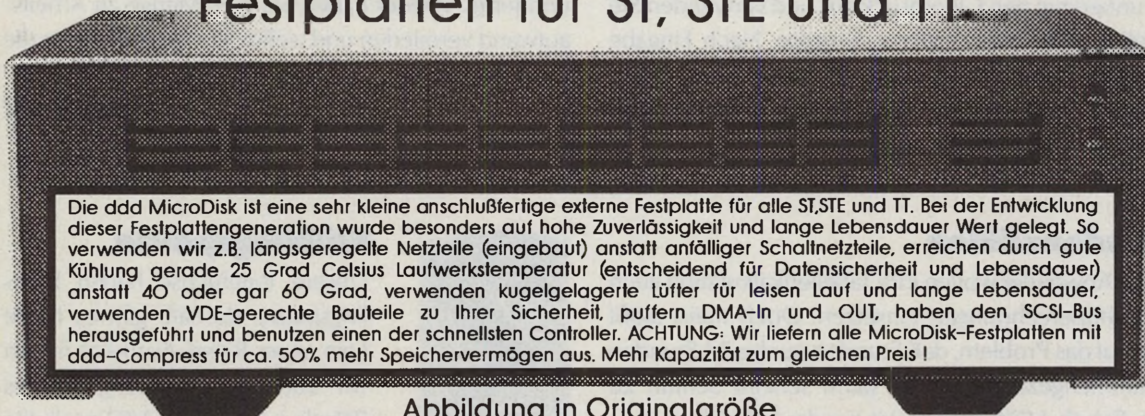
DM 249,-

Software

Software zu Superpreisen. Wir verkaufen i.a. 10 - 20 % unter empf. Verkaufspreis. Anfragen lohnt !

Versand per NN, europaweit und Direktverkauf in Hannover

Festplatten für ST, STE und TT



Die ddd MicroDisk ist eine sehr kleine anschlußfertige externe Festplatte für alle ST,STE und TT. Bei der Entwicklung dieser Festplattengeneration wurde besonders auf hohe Zuverlässigkeit und lange Lebensdauer Wert gelegt. So verwenden wir z.B. längsgeregelte Netzteile (eingebaut) anstatt anfälliger Schaltnetzteile, erreichen durch gute Kühlung gerade 25 Grad Celsius Laufwerkstemperatur (entscheidend für Datensicherheit und Lebensdauer) anstatt 40 oder gar 60 Grad, verwenden kugelgelagerte Lüfter für leisen Lauf und lange Lebensdauer, verwenden VDE-gerechte Bauteile zu Ihrer Sicherheit, puffern DMA-In und OUT, haben den SCSI-Bus herausgeführt und benutzen einen der schnellsten Controller. ACHTUNG: Wir liefern alle MicroDisk-Festplatten mit ddd-Compress für ca. 50% mehr Speichervermögen aus. Mehr Kapazität zum gleichen Preis !

Abbildung in Originalgröße

Der Controller
Speziell für höchste Geschwindigkeit entwickelt, garantieren wir einen Interleave von 1 und erreichen Übertragungsraten bis über 1500 KByte/s. Integrierter Hardwareschreibschutz zur Sicherheit vor Viren (vergessen Sie Passwörter !). Bis zu 7 Festplatten anschließbar. Adressen von außen bzw. durch Software einstellbar (s.Software) Echtzeituhr (baugleich dem Mega ST) nachrüstbar.

Die Software
Der Treiber ist voll Atari AHDI 4.0 kompatibel. Neu: Durch Cache bis 512KB (einstellbar) um bis zu Faktor 3.4 schneller ! Neu: Softwaremäßige Unit-Adresseinstellung (52er u. 105er). Voll autobootfähig von jeder Partition. Jede MicroDisk wird komplett eingerichtet geliefert, also anschließen, einschalten und sofort arbeiten (wie mit Disketten, nur bis zu 50 mal schneller). Lieferung einschließlich ddd-Compress.

Die Laufwerke
Zum Einsatz kommen ausschließlich modernste 3.5" SCSI-Drives von Maxtor und Quantum. Aber Achtung: Quantum ist nicht gleich Quantum ! Wir verwenden nur die Laufwerke der neuen ELS Serie mit 1" Bauhöhe aufgrund des geringeren Laufgeräusches und der höheren Geschwindigkeit. Alle Laufwerke haben Hardware-Autopark-Funktion, parken überflüssig.

Die Preise
ddd-MicroDisk 42/65* mit Quantum ELS 42 S
DM 666,-(495,-)

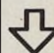
ddd-MicroDisk 85/130* mit Quantum ELS 85 S
DM 898,-(688,-)

ddd-MicroDisk 127/195* mit Quantum o. Maxtor
DM 1055,-(844,-)

ddd-MicroDisk 210/320* mit MAXTOR 7213 S
DM 1555,-(1311,-)

Kit-Preise in Klammer (Platte, Controller, Kabel, Software)

36 Seiten Info: "DATEN UND PREISE 04/93" jetzt anfordern. Kommt kostenlos ins Haus.



Öffnungszeiten: MO. - FR. von 10 - 18 Uhr durchgehend
Samstag und Sonntag geschlossen.

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen

Rufen sie doch mal an

digital data deicke, einer der weltweit größten Anbieter im ST-Bereich rät: Achten Sie auf guten technischen Support und eine erreichbare Hotline. Es zahlt sich aus !

Arbeitsblatt Bereich K-V Transfer Output Grafik Daten Makro Ende

CMD BEREIT OK KALK SCRL ENDE NOTIZ HILFE ZEICHNE

C10: (W2) [B14] 173,1

>

ARBEITS1-A

	A	B	C	D	E	F
1	Arbeitszimmerkosten					
2	====================	monatl.				
3	Miete	1.450,00 DM	17.400,00 DM			
4	Strom		895,62 DM			
5	Müll		164,00 DM			
6	Heizung		1.730,42 DM			
7	Wasser		329,32 DM			
8	Abwasser		283,22 DM			
9	Kaminfeger		108,31 DM			
10	Hausratversicherung		173,10 DM			
11			==============			
12		Gesamtaufwand	21.083,99 DM			
13		Anteil des Arbeitszimmers				
14		bei 31,70qm auf 157,40qm				
15			4.211,89 DM			

Das Arbeitszimmer wird steuertechnisch aufbereitet

Dateien als Ausspuldatei

Möchten Sie einen Teil eines Arbeitsblatts als Ausspuldatei erzeugen, sei es für die Weiterverarbeitung innerhalb einer Textverarbeitung oder für Querdruckprogramme, gibt es immer wieder Probleme. Schalten Sie unbedingt den Gitterdruck aus und verwenden Sie möglichst die unformatierte Ausgabe. Nach Eingabe des Dateinamens müssen Sie den Bereich (wie beim Drucken) festlegen und die Ausgabe über »Output-Ausspuldatei-Drucken« starten.

Stundenzählen

Einige Anwender wollen Ihre Tabellenkalkulation auch für Lohnberechnungen einsetzen. Doch meist stößt man auf das Problem, daß Stunden nur bis 24 Stunden zusammengezählt werden, dann scheint Schluß zu sein. Falsch, LDW verwendet nur das bei LOTUS 1-2-3 übliche Datumformat und merkt sich damit die 24 Stunden als ganzen Tag. Mit dieser Erkenntnis gewappnet erzeugen Sie einfach eine Formel, die die ganzen Tage wieder (*24) in Stunden umrechnet, wozu man die Stunden dann wieder hinzuaddiert. Eine mögliche Formel könnte so aussehen:

@GANZZAHL(@SUMME(Bereich)*24+@STUNDEN(@SUMME(Bereich))

Dem geneigten Leser, der vor diesem Problem stehen sollte, wird nach einigem Probieren mit der Formel schnell der Sinn klar werden. Noch eine Hilfe: Unter »Bereich« ist der Bereich zu verstehen, in dem die zu addierenden Stunden stehen.

Hallo Finanzamt

Stehen Sie auch gerade wieder vor der alljährlichen Prozedur der Steuer/Einkommenserklärung für das laufende Jahr? Wühlen Sie sich einfach mit LDW-Hilfe durch die Flut Ihrer Belege. Füllen Sie einen Bereich mit Zahlen von 1 bis x (Anzahl ihrer Belege). In der Spalte daneben tragen Sie den jeweiligen Wert ein und auf den Beleg schreiben Sie dessen Nummer. Lassen Sie sich dann von LDW die Summe der Belege ausgeben, drucken Sie die Liste aus und heften Sie die Belege daran. Der Finanzbeamte hat so schnell die Kontrolle und Sie reduzieren Ihren Arbeitsaufwand circa um die Hälfte.

Auch für die Berechnung der Arbeitszimmerkosten eignet sich LDW hervorragend, lassen sich doch die geänderten Kosten schnell in die einmal vorhandene Tabelle eintragen und ausdrucken. Belege angeheftet und fertig. Wieder haben Sie eine Menge an Arbeitsaufwand vermieden und vielleicht macht Ihnen so die Steuererklärung eines Tages sogar Spaß?

(Chr.Opel/wk)

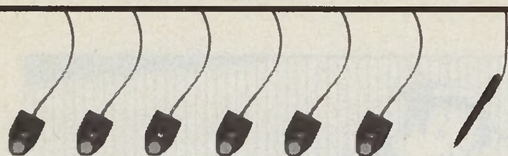


Frühlingspause

Unsere Ratefüchse haben Frühlingspause, deshalb gibt es heute kein neues Rätsel. Natürlich liefern wir aber die Auflösung unseres Rätsels aus der TOS 3/93 nach. Sie erinnern sich, es ging um Onkel Herrmann und seine neue Telefonnummer. Wenn die vielen Einsender der richtigen Lösung alle für die Vergabe von Spezialnummern zuständig wären, hätte der Onkel bestimmt einfacher seine Wunschnummer bekommen. Aber so hat er ja auch Glück gehabt, denn seine neue Telefonnummer 109989 ergibt mit neun multipliziert die Umkehrzahl 989901.

Der Gewinner ist: Roland Sauter, Traben-Trarbach

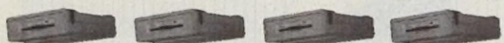
Herzlichen Glückwunsch!



kompetente Beratung vor und nach dem Kauf von Soft- und Hardware, Reparaturen in hauseigener Werkstatt, Belichtungsservice für Atari, Mac, DOS, Acorn, Plottservice und Scanservice



neue Produkte – bewährter Service





Mangoldt-Weidlich OHG, Rigaer Str. 2, O-1034 Berlin, Tel. 030/5891928, Fax 030/5889296

TriDisk - 2,88 MB für jeden Atari

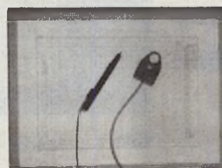
TriDisk liest und schreibt alle Formate (auch CP/M und Mac)

Anschluß erfolgt über SCSI- oder ACSI-Schnittstelle.



anschlußfertig ***789,- DM***

TriPad - Vollkomfort zum Minipreis



TriPad ermöglicht Macros in jedem Programm, Auflösung 0,1 mm, mit Stift und Cursor ,Treiber für DOS, Windows, Atari ***ab 199,- DM***

TT-Fast-Ram:

Die MegTT Fast-RAM-Karte für den ATARI TT ist vollsteckbar und kann von 4 bis 128 Megabyte mit Standard-Simms bestückt werden. Die Karte wird in den Original Fast-Ram Steckplatz vor dem Netzteil gesteckt. Es sind keinerlei Lötarbeiten notwendig.

- **Leerkarte** 388,-
- mit **4 MB Fast-RAM** 638,-
- mit **8 MB Fast-RAM** 878,-
- mit **16 MB Fast-RAM** 1348,-
- mit **32 MB Fast-RAM** 2298,-
- mit **64 bis 128 MB Fast-RAM** ....a.A.

Speicher:

Für 1040 **STE** / Mega **STE**:

- Speichererweiterung 2 MB, vollsteckbar 136,-
- Speichererweiterung 4 MB, vollsteckbar 272,

Für alle anderen Ataris (**ST. ST+. STF. STFM**):

- **Meg2ST** mit 2MB, teilsteckbar 225,-
- **Meg4ST** mit 4MB, teilsteckbar 355,-
- **Meg2ST+** mit 2MB, vollsteckbar* 265,-
- **Meg3ST+** auf 3MB, vollsteckbar* 295,-
- **Meg4ST+** mit 4MB, vollsteckbar* 395,-
- Einbau (~1Woche) mit 2 Jahren Garantie 48,-

*Vollsteckbar: Nur für Rechner mit gesockelter MMU und Shifter geeignet

Alle Speichererweiterungen komplett anschlußfertig, einzeln geprüft, mit allen erforderlichen Teilen und ausführlicher deutscher bebilderter Einbauanleitung.

Fordern Sie unser kostenloses Produktinfo "Atari" an!

Zubehör:

- **Coprozessor** für Mega STE/FALCON...**ab 78,-**
- **AJAX** Floppycontroller 16/32 MHz..........**69,-**
- **Termogeregelte Lüftersteuerung** ....**28,-** für alle Mega STE/TT, vollsteckbarer Einbau !
- **NVDI** aktuelle Version **98,-**
- **Autoswitch Overscan** **98,-**
- **CC-TOS-CARD** ohne ROMs **28,-**
- **Wechselplatte 44 MB** extern für Atari .**ab 777,-** incl. aller Kabel und 1 Medium
- **Medium 44MB** für Wechselplatte **138,-**
- **ICD The Link** incl. DMA-Kabel **198,-**
- **NOVA 32K VME** ....**748,-** High Color Grafikkarte für Mega STE/TT
- **ZyXEL U1496E** Modem bis 16800 Baud ...**777,-** Betrieb am Netz der DBP Telekom strafbar.
- **HP Laserjet IV / IV M** 600dpi/RET ! ....**a.A.**
- **VGA Color Monitor** für FALCON.......**ab 598,-**
- **SCSI II Kabel** für FALCON **78,-**
- **Int. Harddisk** für FALCON, 130/210 MB .**a.A.**
- **Software** ....**a.A.**

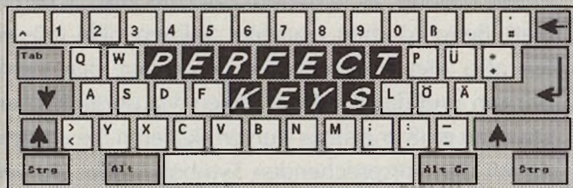
Dies ist natürlich nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem Angebot

ATARI System Center

CATCH - COMPUTER

Hirschgraben 27, 5100 Aachen
Tel.: 0241 / 406513, Fax: 406514

ACHTUNG! NEUE PREISE! ACHTUNG! NEUE PREISE!



Die einzige vollwertige AT-Tastatur am ST/TT!

PERFECT KEYS ist keine halbe Lösung mit inkompatiblen Treibern, vollgestellten Schreibtischen oder Kabelsalat. ***Perfect Keys*** ist eine integrierte Tastaturlösung: Ein in eine hochwertige AT-Tastatur mit Cherry-Microschaltern eingebautes Interface mit ebenfalls eingebauten Maus- und Joystickbuchsen.

Vergleichen Sie selbst, bei ***PERFECT KEYS*** ist

- keine Treibersoftware nötig, einfachste Montage, läuft daher mit allen Programmen und Betriebssystemen.
- Interface, Maus und Joystickbuchsen in der AT-Tastatur integriert, daher nur ein Gerät auf dem Schreibtisch!
- Auch als Tracky mit integriertem Trackball zu haben!

Der Preis: schlappe 249 DM, Tracky (mit integriertem Trackball)***: 349 DM***

Was ist, wenn Sie schon eine Tastatur besitzen? Auch kein Problem, für den Fall bieten wir unser Interface auch einzeln im Gehäuse an. Einfach das Interface an Computer anschließen, Tastatur und Maus an Interface stecken, fertig.

Und der Preis? 129 DM.

Außerdem: ***Perfect Keys Set,*** hochwertige AT-Microschaltertastatur mit Solointerface für ***nur 199 DM!***



Versand: Vorkasse/Kreditkarte(Euro, Diners Club, Visa, American Express): Inland 5.50 DM, Ausland 15 DM Porto/VP. Nachnahme (nur Inland): 10 DM Porto/VP

GALACTIC • Spezialisten für Soft- und Hardware • Julienstr. 7 • W-4300 Essen 1 • Tel. 0201/79 20 81 • Fax 0201/78 03 04

Trotz Grafikkarten, Falcon und farbfähiger Zeichensoftware sind sie noch lange nicht ausgestorben, die guten alten schwarzweißen Pixelbilder.

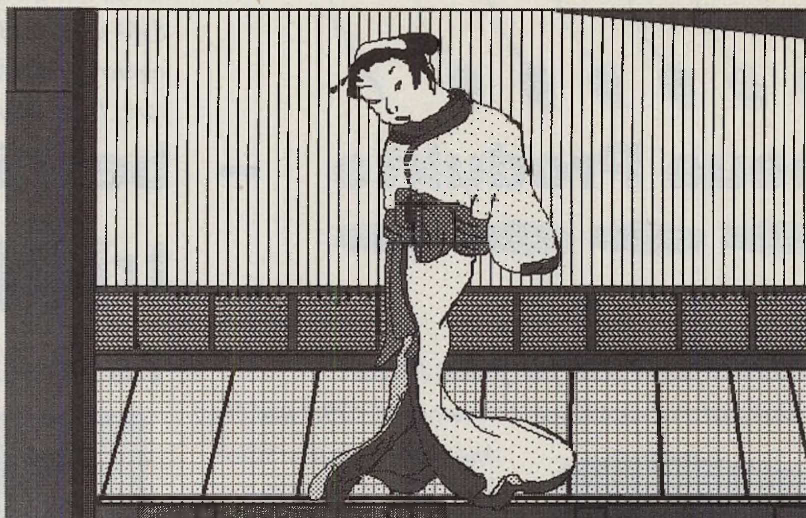


Bild 1. Im Original lautet der Titel „Freudenhaus bei Edo: Kurtisane"

Kurtisane in Grau

Schwarzbunte Pixelmalerei mit Piccolo 2.0

Anwendung

Von Andreas Wischerhoff Für ein ansprechendes Bild reichen oft einfache Werkzeuge. Und mangelnde Farbe muß nicht immer mangelnder Ausdruck sein, wie Sie in Bild 1 sehen. Die Vorlage zu diesem Bild stammt übrigens von dem japanischen Künstler Harunobu Suzuki. Sein Verlagshaus druckte die ersten vielfarbigen Grafiken und Buchillustrationen in der Holzschnitt-Technik. Nun aber von einem damaligen zu einem heutigen Japaner.

Setzen Sie Ihren Atari in Gang und starten Sie Piccolo. Ein Grund für die Wahl dieses Zeichenprogrammes waren neben der einfachen Handhabung die guten Bézierfunktionen im sogenannten »2D-Inspektor«. Wie Bild 1 unschwer zu entnehmen ist, besteht der Kimono der schüchternen Kurtisane aus vielen Bögen, die sich leicht aus solchen Splines formen lassen. Um den Kurven gewissermaßen einen soliden Halt zu verschaffen, fertigen Sie aus geometrischen Figuren wie Kreis, Rechteck und Linien ein Grundgerüst (vgl. Bild 2). Dieses Gerüst müssen Sie unbedingt als Einzelgrafik speichern. Alle folgenden Sicherungskopien, die Sie zwischendurch anfertigen, müssen hiervon getrennt sein! Keine Bange, mit Hilfe von Lupe und ein paar Tricks beseitigen Sie später diese Konstruktionshilfen, die im übrigen nur grobe Anhaltspunkte für das Anlegen der Proportionen bieten sollen. Es versteht sich wohl von selbst, daß Sie für dieses Gerüst nur einfache, ein Pixel breite Linien verwenden. Die waagerechten Geraden deuten die Ausdehnung des Gewandes an. Die gestrichelten Linien bilden dabei die vertikale Aufteilung, sprich Gesamtgröße und Mittellinie unserer jungen Dame. Der Ausdruck »Dame« ist, nebenbei bemerkt, durchaus angebracht. Waren die Kurtisanen in Japan doch hochangesehen und verfügten teilweise über mächtigem Einfluß.

Wechseln Sie jetzt anhand des zweituntersten Icons im Benutzerpanel in den »2D-Inspektor«. Entwerfen Sie mit Hilfe der »Splines« die äußeren Formen des Gewandes, also den bauschigen Ärmel, den groben Faltenwurf des Kimonos, den Verlauf des Tuches, das den Gürtel bildet, und so weiter. Fehlgesetzte Punkte löschen Sie mit dem Scherensymbol oder verschieben die Splinemarken. Ein Wort zum Löschen: Der Hotspot beim Mauszeiger »Schere«, also der Punkt, der letztendlich bestimmt, auf welchem Bildpunkt sich der Zeiger befindet, ist in diesem Falle das linke Scherenblatt. Beim Löschen einzelner Splinepunkte müssen Sie also diesen Scherenteil genau auf den Punkt bringen und dann mit der linken Maustaste klicken. Etwas zu groß angelegte Kurven skalieren Sie vorsichtig mit den entsprechenden Symbolen oder Sie verschieben den gesamten Bogen mit Hilfe des »Patschhändchens« nach Aktivieren der Funktion »Bewegen«. Bedenken Sie aber, daß das aufwendige Korrigieren unter Umständen länger dauert als das Neuzeichnen. Allerspätestens zu diesem Zeitpunkt ist ein weiteres Speichern sinnvoll.

Natürlich müssen und sollen Sie die Formen nicht nur mit dem 2D-Inspektor zeichnen. Setzen Sie auch den Bleistift und ein paar mutige Schwünge ein. Sollten

diese Kurven allzu hakelig ausfallen, werfen Sie doch mal einen Blick auf das Innere Ihrer Maus. Manchmal bringt ein ordentlicher Mausputz Erstaunliches zu Tage. Wo es kniffelig und eng ist, setzten Sie durch einen Druck auf die Leertaste die Lupe ein. Hier stehen Ihnen ja ebenfalls sämtliche Zeichenwerkzeuge von Piccolo zur Verfügung. Vervollständigen Sie so nach und nach die Umrisse der Kurtisane ohne jedoch zu sehr ins Detail zu gehen. Zum Schluß ändern Sie die Kopfform mit der Funktion »Geschlossene Splines«. Der ursprüngliche »Eierkopp« sollte mehr und mehr einem anmutig gesenkten Köpfchen ähneln. Das Zeichnen der Haartracht tut ein übriges. Nun schließen Sie den Mantel in Richtung Hals und Kinn. Wie Sie vielleicht bemerken, zeichnen Sie nicht stur ein paar Striche, sondern modellieren ganz allmählich aus dem Grundgerüst die fertige Figur. Zugegebenermaßen verlangt dies zum Ende hin eine ordentliche Portion Konzentration, um in dem Haufen von Linien nicht den Überblick zu verlieren. Gerade in dieser Phase müssen Sie häufiger die Lupe einsetzten. Selbst das Anlegen von Bézierkurven ist hier ja möglich.

Und nun geht's ans Eingemachte. Um wieder Herr der Lage zu werden entfernen wir zuerst das Grundgerüst. Dazu laden Sie dieses in ein eigenes Fenster und schneiden es mit Hilfe der Blockfunktion aus (»Control C«). Anschließend kopieren Sie es mit »Control V« im »XOR-Modus« (Taste »3« drücken) so auf die Grafik, daß das Grundgerüst verschwindet. Nachdem Sie den Block abgelegt haben, ist die Grafik ein wenig entwirrt. Allerdings haben wir mit der Aktion noch ein paar zusätzliche Löcher in die Linienstruktur gesetzt, die Sie jetzt mit Lupe und Bleistift schließen müssen. Hier ist große Sorgfalt vonnöten, ansonsten erleben Sie gleich Ihr gemustertes Wunder. Wenn Sie schon dabei sind, dann entfernen Sie ebenfalls überflüssige Striche und Hilfslinien. Hierbei leistet unter anderem der Schwamm gute Dienste. Eventuell müssen Sie unter dem Menüpunkt »Parameter« die »AutoScroll-Geschwindigkeit« reduzieren. Das gleiche gilt für den Scroll-Bereich. Gewissermaßen als letzten Schliff zeichnen Sie die Konturlinien, die die Stoffdicke andeuten, nochmals in der Lupe etwas dicker nach. Daneben vervollständigen Sie noch die Falten im Gürtel und das Gesicht (Lupe). Beim anschließenden Füllen sollten kaum Probleme auftauchen. Allerdings war bei mir doch recht häufig der Griff zur »Undo« Taste nötig, weil das Muster durch nicht entdeckte Pixellöcher munter in alle Richtungen lief. Dieser Teil der Arbeit ist dann nicht ganz so erquickend, allerdings rechtfertig das Ergebnis die Mühe, oder? Falls Sie wollen, zeichnen Sie doch in einem weiteren Fenster den passenden Hintergrund. Einfache Rechtecke, nacheinader im Modus »neg.XOR« mit unterschiedlichen Füllmustern gezeichnet, ergeben schnell den passenden Raum. Die schöne Kurtisane kopieren Sie dann im Anschluß daran im Modus »Solide« auf dieses Bild. Allerdings müssen Sie dann die weißen Flächen im Außenbereich nochmals nachbearbeiten.

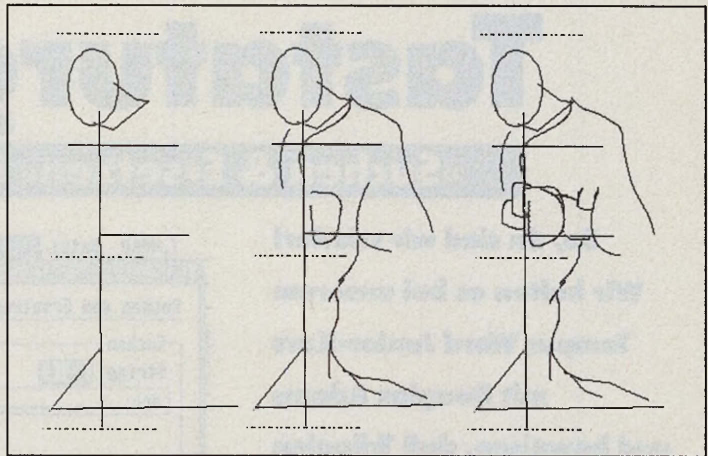


Bild 2. Aus dem Grundgerüst mit Splines, Bleistift und Geduld...

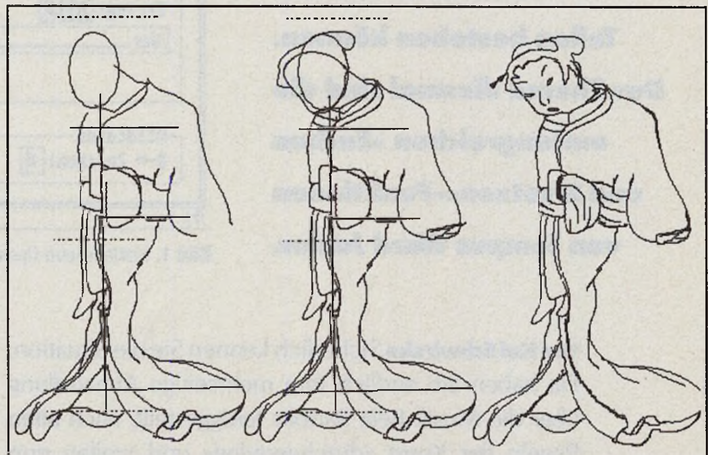


Bild 3. ... entsteht eine liebliche Schönheit

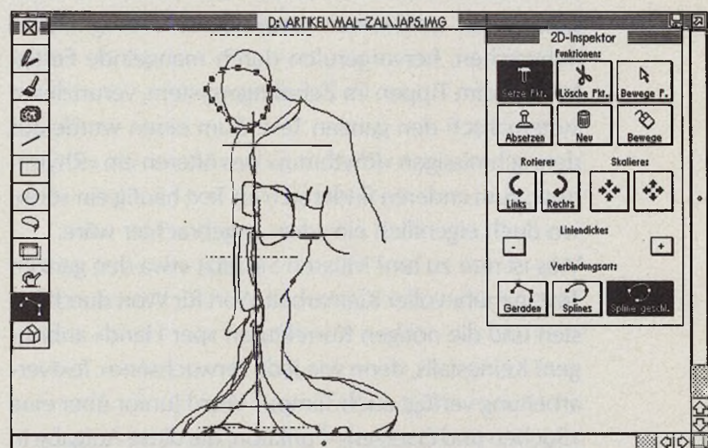


Bild 4. Alles klar, Herr »Inspektor«?

Ach ja, Suzuki Harunobu gab in seinen letzten fünf Lebensjahren über 900 Drucke und Buchillustrationen, unter anderem für Literatenclubs, heraus. Wann das war? Um 1765. Was würde der Meister heute wohl leisten? **(wk)**

Tastaturgeflüster

»Suchen & Ersetzen« in Tempus Word Junior

So, da sind wir wieder! Wir halten es bei unserem Tempus Word Junior-Kurs mit Douglas Adams und beweisen, daß Trilogien sehr wohl aus vier Teilen bestehen können. Das Thema diesmal sind die umfangreichen »Suchen und Ersetzen«-Funktionen von Tempus Word Junior.

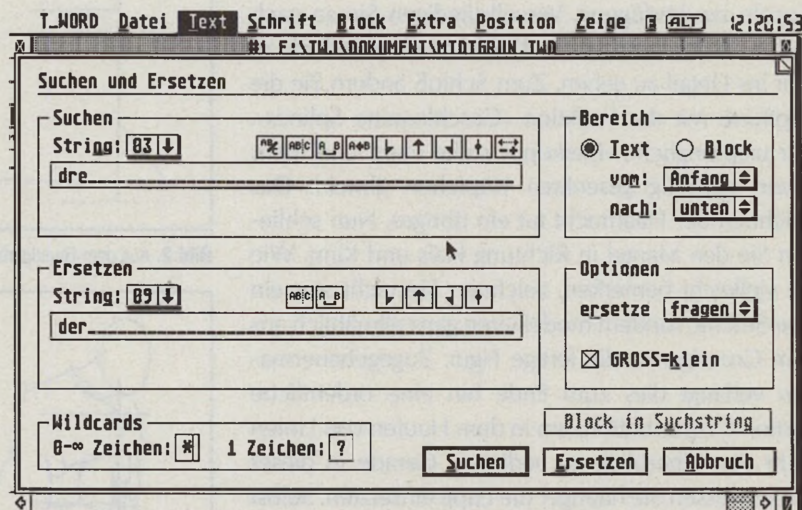


Bild 1. Heikle Ersetze-Operationen sollten Sie lieber bestätigen

Anwendung

Von Kai Schwirzke Sicherlich kennen Sie die Situation: Da haben Sie endlich Ihre mehrseitige Abhandlung über die Musik Bela Bartoks fertiggestellt, nach allen Regeln der Kunst »durchgestyled« und wollen nun zum Ausdruck schreiten. Doch was müssen Sie da zu guter Letzt entdecken: zwei kleine orthografische Schwächen, hervorgerufen durch mangelnde Fertigkeiten beim Tippen im Zehnfingersystem, verunzieren systematisch den ganzen Text. Zum einen wurde aus dem schmissigen »Rhythmus« des öfteren ein »Rhytmhus«, zum anderen findet sich im Text häufig ein »dre«, wo doch eigentlich ein »der« angebrachter wäre.

Was ist nun zu tun? Müssen Sie jetzt etwa den ganzen Text in mühevoller Kleinarbeit Wort für Wort durchforsten und die nötigen Korrekturen »per Hand« anbringen? Keinesfalls, denn wie jede »erwachsene« Textverarbeitung verfügt auch Tempus Word Junior über eine »Suchen und Ersetzen«-Funktion, die diese Aufgabe in Windeseile für Sie erledigt. Dazu rufen Sie per Maus aus dem »Text«-Menü »suchen/ersetzen« auf oder drücken einfach <Control-R>.

In dem folgenden Dialogfenster sehen Sie zunächst die beiden Eingabefelder für den Such- und Ersatzstring sowie rechts daneben zwei weitere Dialoge, die das genauere Vorgehen des Programms spezifizieren. Als erstes wollen wir den »Rhytmhus« wieder auf Vordermann bringen, den wir dementsprechend in das »Suchen«-Feld eintragen. Im darunterliegenden »Ersetzen«-Feld tippen wir den richtig geschriebenen »Rhythmus« ein. Jetzt müssen Sie Tempus Word Junior noch mitteilen, wo und wie es die Suche nach dem »Querschläger« aufnehmen soll. Grundsätzlich sucht TWJ entweder im kompletten Text oder aber in einem Block, falls Sie einen solchen definiert haben. In welchem Modus TWJ sich zur Zeit befindet, entnehmen Sie dem Dialog »Bereich«. Da wir unsere Korrektur im ganzen Text vornehmen möchten, versetzen wir das Programm gegebenenfalls durch Mausklick in den entsprechenden Modus. Nun müssen Sie noch entscheiden, von welcher Textposition aus die Suche beginnen soll. TWJ startet wahlweise vom Textanfang bzw. -ende oder von der momentanen Cursorposition, wobei Sie dann noch festlegen müssen, in welche Richtung die Suche läuft. In unserem Beispiel ist die Einstellung: »von Anfang nach unten« sinnvoll.

Bevor Sie nun durch Klick auf den »Ersetzen«-Button dem lästigen Tippfehler endgültig den Garaus bereiten, sollten Sie noch einen letzten Blick auf die »Optionen« werfen: Hier teilen Sie TWJ nämlich mit, ob Sie jeden Ersetzen-Vorgang zu bestätigen wünschen (»fragen«), ob nur ein einziges Mal ersetzt werden soll (»einmal«) oder ob das Programm gar alle »Rhytmhus«-Passagen komplett ohne weiteres Nachfragen bereinigen soll. Das ominöse »GROSS = klein« legt übrigens fest, ob sich TWJ bei der Suche nach der von Ihnen vorgegebenen Groß- bzw. Kleinschreibung orientieren soll. Haben Sie das entsprechende Kästchen nicht »angekreuzt«, folgt TWJ strikt Ihren Vorgaben, im anderen Fall zeigt sich das Programm tolerant und findet trotz Suchstring »Sie« auch Varianten wie

»sie«, »SIE« oder gar »sIe«.
So, jetzt dürfen Sie aber »auf's Knöpfchen drücken« und sich wenige Augenblicke später über einen Fehler weniger in Ihrem Text freuen. Natürlich ist nicht jedes Suchen zwangsweise mit einem Ersetzen verbunden, ebensogut läßt sich auch einfach nur eine bestimmte Textstelle finden. In diesem Fall klicken Sie einfach auf den dick umrandeten »Suchen«-Button, der sich auch bequem mit der »Return«-Taste auslösen läßt.
Aber zurück zu unserem zweiten Buchstabendreher, dem verunglückten »der«. Wie bereits beim ersten Malheur geben wir wieder als Suchstring die falsche Zeichenfolge ein und als Ersetze-String die korrigierte Version. Doch halt - wer jetzt eilfertig bereits den Ersetzen-Button betätigt hat, wird sich tüchtig wundern, denn die Buchstabenfolge »dre« taucht auch noch in anderen Wörtern auf wie z.B. »Andreas«, »Umdrehung« oder »Adrenalin«, also wird auch hier die gewünschte Änderung durchgeführt (Adernalin...). Damit TWJ nicht blindlings alle »dre«s durch »der«s ersetzt, wählen wir den Modus »fragen« und stellen so sicher, daß auch wirklich nur an von uns gewünschter Stelle ein »der« erscheint. Da ein Artikel ja durchaus auch am Satzanfang erscheinen darf und dann natürlich großgeschrieben wird, ist es weiterhin sinnvoll, »GROSS = klein« anzukreuzen.
Nachdem Sie inzwischen schon virtuos mit den Grundfunktionen der »Suchen-und-Ersetzen«-Funktion umzugehen verstehen, ist es an der Zeit, Ihnen die Extras zu erläutern, die Tempus Word auf diesem Gebiet anzubieten hat. Ihnen sind sicherlich schon die Pop-Up-Menüs mit den Zahlen in den Suchen- und Ersetzen- Boxen aufgefallen. Klicken Sie mit der Maus auf dieses Feld, erscheint ein kleines Textfenster mit zwanzig Einträgen. Diese Einträge dienen als Zwischenspeicher für oft benutzte Such- bzw. Ersatz-Objekte. So wählen Sie einfach per Mausklick häufig benötigte Suchstrings aus, ohne diese jeweils wieder neu eintippen zu müssen. Das dürfte zwar im Falle unseres »Dre«hers nur wenig sinnvoll sein, bei den gefürchteten »Donaudampfschiffahrtskapitänsmützen« aber durchaus eine enorme Arbeitserleichterung bieten.
Eine weitere nützliche Eigenschaft dieser Routine verbirgt sich hinter den kleinen Icons über den Suche-/Ersetze-Strings. Mit ihnen spüren Sie nämlich unsichtbare Steuerzeichen wie »weiche Trennungen«, Tabulatorsprünge oder »feste« Leerzeichen auf, die normalen Suche/Ersetze-Funktionen häufig verborgen bleiben. Die genaue Bedeutung der einzelnen Icons entnehmen Sie bitte der Online-Hilfe.
Wenn Sie nach anderen Sonderzeichen wie z.B. der kleinen Uhr, dem Copyright-Zeichen etc. suchen möchten, geben Sie diese wie folgt ein: Schauen Sie in einer Tabelle den ASCII-Code des Zeichens nach und geben Sie diesen bei gedrückter »Alternate«-Taste auf dem Zehnerblock (wichtig!) ein. Das gewünschte Zeichen sollte jetzt im Suchstring erscheinen. Bleibt uns am Ende nur noch, Ihnen die »Wildcards« zu erläutern. Bei Wildcards handelt es sich um Joker, die Sie anstelle einzelner Buchstaben in den Suche/Ersetze-Strings verwenden. Die Verwendung solcher »Platzhalter« ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie in einem Text alle Begriffe suchen möchten, in denen das Teilwort »Musik« auftaucht, oder falls Sie sich nicht 100%ig über die korrekte Schreibweise des Suchbegriffs im Klaren sind. TWJ kennt zwei solcher Wildcard-Typen, die beliebig hinter, vor oder auch direkt im Suchstring stehen dürfen. Der Typ »unendlich«, verkörpert durch das Sternchen »*«, steht dabei für beliebig viele Buchstaben. Geben Sie als Suchstring z.B. »Musik*n« an, findet Tempus Word sowohl »Musikschulen», »Musikalien« wie auch »Musik bringt

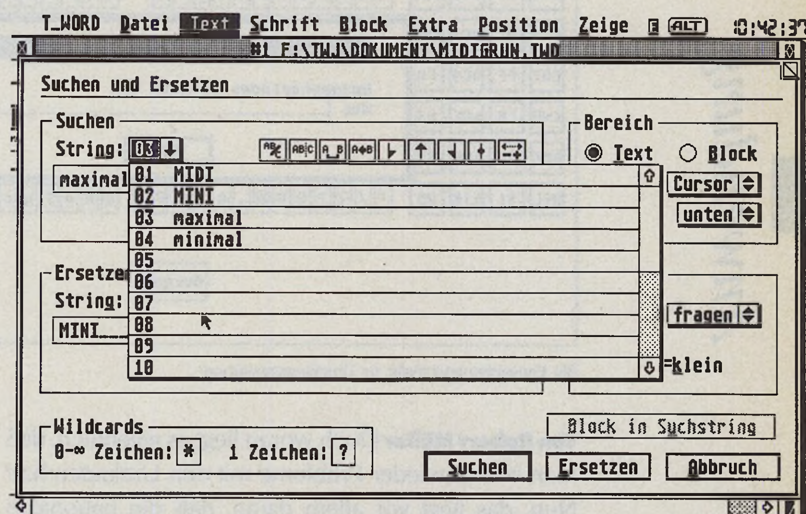


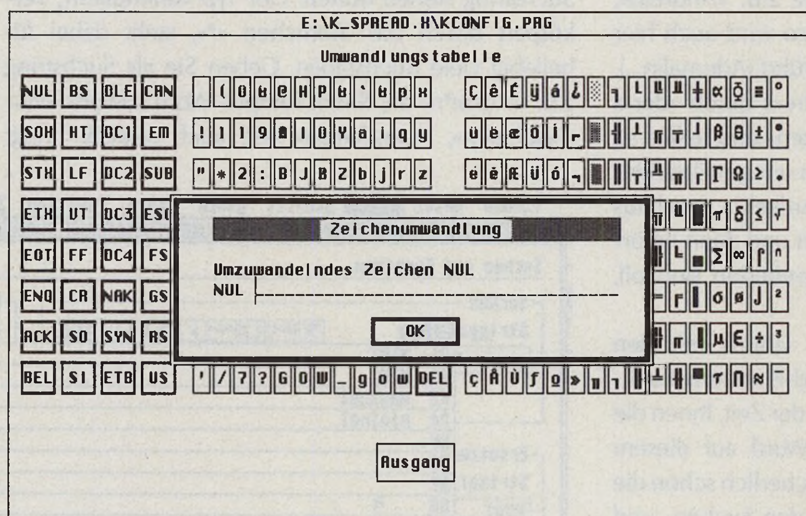
Bild 2. Praktisch sind die zwanzig Zwischenspeicher für Suche/Ersetze-Strings

Schwung in Ihr Leben«. Anders hingegen operiert das Fragezeichen »?«. Es repräsentiert lediglich einen einzigen Buchstaben. Die Suche nach »K?ppe« stößt also auf »Kippe«, »Kappe« und »Kuppe«, nicht aber auf »Kunstmappe«.
So, damit sind wir am Ende unseres vierten Kursteils angelangt, und Sie müßten eigentlich das Suchen und Ersetzen mit Tempus Word Junior aus dem »Eff-Eff« beherrschen. Falls Sie zu diesem Thema noch Tips oder Anregungen parat haben, verraten Sie sie doch einfach unseren anderen Lesern in der Sparte »Tips & Tricks«. **(wk)**

Druckeranpassung unter K_Spread

Treibjagd

Sie haben sich einen neuen Laser- oder Tintenstrahl-Drucker gekauft und stellen nach dem ersten Ausdruck unter K_Spread fest, daß die deutschen Umlaute und das »ß« fehlen. Mal wieder die Druckertreiber, aber für K_Spread-Anwender kein großes Problem.



Die Konvertierungstabelle zur Druckeransteuerung

Von Robert Müller Doch woran liegt es eigentlich, daß man immer wieder Probleme mit den Umlauten hat? Nun, das liegt vor allem daran, daß die nationalen Sonderzeichen in der genormten ASCII-Tabelle jenseits der Nummer 128 stecken. Bis dahin ist die ASCII-Tabelle wirklich zuverlässig genormt, denn auf den ersten 128 Stellen stehen nur Zeichen, die wirklich alle Nationen verwenden können. Anders sieht es bei den nationalen Sonderzeichen wie z.B. den deutschen Umlauten aus. Hier finden sich, je nach Nationalität, eine Reihe unterschiedlicher Belegungen, zwischen denen man entweder komplett umschalten muß, oder bei denen man einzelne Zeichen den eigenen Wünschen entsprechend austauscht.

Glücklicherweise liefert Omikron zusammen mit K_Spread das Programm »K_Config« mit, das eine solche Konvertierung einzelner Zeichen problemlos vornimmt. Starten Sie dieses Programm, das sich auf der K_Spread-Diskette im Ordner K_Spread befindet. Es erscheint eine Dialogbox mit mehreren Auswahlmöglichkeiten. Wählen Sie die Funktion »Neue Datei einrichten«. Geben Sie in der folgenden Dialogbox den Namen Ihres Druckers ein. Nach der Eingabebestätigung mit <Return> erscheint eine weitere Dialogbox, in der Sie angeben, ob Ihr Drucker über die parallele oder serielle Schnittstelle angesteuert wird. Nun müssen Sie noch Angaben über den Zeilenende-Code sowie die Art und Größe des verwendeten Papiers machen. In der nächsten Dialogbox lassen sich, falls gewünscht, noch Einstellungen bezüglich der Schrift- und Textattribute treffen. Sobald Sie diese letzte Dialogbox über »Ausgang« verlassen haben, erscheint auf dem Bildschirm die Konvertierungstabelle mit allen verfügbaren Zeichen.

Auf der linken Seite des Bildschirms befinden sich die sogenannten Basisfunktionen. Man bezeichnet sie so, weil jeder Drucker, gleich welchen Typs, sie beherrscht. Schlagen Sie in Ihrem Druckerhandbuch die Seite auf, die sich mit diesen Befehlen befaßt. Jetzt klicken Sie auf das erste Symbol in der Tabelle, also »NUL«. Die folgende Dialogbox erfragt, in welches Zeichen umgewandelt werden soll. In Ihrem Druckerhandbuch finden Sie hinter dem Zeichen »NUL« eine Zahl, die aus bis zu drei Ziffern besteht. Löschen Sie wenn nötig das Zeichen, das Ihnen das Konfigurationsprogramm vorschlägt, und geben Sie anschließend die Zahl ein, die in Ihrem Druckerhandbuch für diesen Befehl angeben ist. Verfahren Sie ebenso mit allen restlichen Zeichen auf dieser Bildschirmseite und mit den deutschen Sonderzeichen, die Sie auf der rechten Bildschirmseite finden.

Nachdem Sie alle Zeichen neu eingegeben haben, klicken Sie auf »Ausgang«. Es erscheint wieder die gleiche Dialogbox wie beim Programmstart, in der Sie diesmal die Funktion »Datei sichern« wählen. Speichern Sie Ihre gerade erzeugte Datei unter dem Namen »Kspread4«. Löschen Sie nun auf dem Desktop die Datei »Kspread4.CFG« und benennen die Datei »Kspread4.PRN« in »Kspread4.CFG« um. Starten Sie jetzt »K_Spread«, wählen Sie im Datei »Menü« den Eintrag »Druckereinstellung laden« und laden Sie Ihre eben erzeugte Datei »Kspread4.CFG«. Jetzt sollte Ihr nächster Ausdruck korrekte deutsche Umlaute enthalten. **(wk)**

START FREI

Die GAME-EDITION enthält 4 mal Spielespaß

nur 19,80 DM 2 Disketten



Vier Strategiespiele der Extraklasse. Sie benötigen für 2 Spiele Farbmonitor und 512 KByte RAM, für 2 Spiele und einen monochromen Monitor und mindestens ein MByte RAM. Lauffähig auf den Modellen Atari ST, STE und TT.

Bestellen Sie die GAME-EDITION bei:

ICP GmbH & Co. KG, Leserservice TOS,
Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 8500 Nürnberg 1

Legen Sie einen ausgefüllten Euroscheck bei oder zahlen Sie bequem per Bankeinzug:

Name der Bank: ______________________

Bankleitzahl: ______________________

Kontonummer: ______________________

Unterschrift: ______________________



»Benutzeroberfläche«, ein schreckliches Wort für eine mittlerweile gar nicht mehr so schreckliche Sache. Zwar richtet sich die Evolution der Computer-Oberflächen nicht unbedingt nach den Darwinschen Erkenntnissen, aber sie hat trotzdem eine erstaunliche Entwicklung vollzogen. Der Weg von kryptischen Befehlskürzeln über Mäuse und Lichtgriffel bis hin zur ergonomisch geformten Tastatur vor biodesigntem Computergehäuse ist spannend zu verfolgen. Fehlt eigentlich nur noch die sprachgesteuerte Menüführung, oder ist sie gar schon da?

Die Evolution der

Vom Lochstreifen zur Spracheingabe

Von Wolfgang Klemme Die Zeiten, in denen Konrad Zuse, der berühmte deutsche Computerpionier, 1937 die Steuer-Software für seinen Digitalrechenautomaten »Z1« auf Kinofilm lochen mußte, damit überhaupt eine Kommunikation mit dem Relais-Ungetüm stattfand, sind lange vorbei. Die heutigen Studenten der Informatik erleben Computersteuerung per Lochstreifen oder Lochkarten nur noch als unterhaltsamen Ausflug in die Historie. Und der altgediente Lochstreifenleser, der sich wohl in jedem universitären Rechenzentrum mit etwas Tradition noch in irgendeiner Ecke findet, verleiht seinem Standort einen fast musealen Charakter.

Vereinfachten genormte Lochkartenstapel die Steuerung der Computer bereits in hohem Maße, so revolutionierten die vor fast dreißig Jahren erstmals eingesetzten Bildschirmarbeitsplätze den Computereinsatz. Denn die interaktive Kommunikation mit dem Computer, die über Bildschirm und Tastatur möglich wurde, ließ den Anwender quasi in direkten Kontakt zum Rechner treten. Aus den Kaffee-fressenden Lochkartendurchläufen (Lochkarten schreiben, Kartenstapel beim Operator abgeben, Jobdurchlauf abwarten und Ergebnisprotokoll analysieren) wurde eine nahezu direkte Ablaufkontrolle der eigenen Anwendungen oder Programme ohne wesentliche Wartezeiten.

Die Bedienung des Computers in

Oberfläche

Form von Steuerkommandos hatte sich in dieser Entwicklung allerdings nicht wesentlich verändert. So wie die eigentlichen Programme im Lochkartenstapel von einer festgelegten Reihe von Steuerkommandos eingeleitet und abgeschlossen wurden, so muß der Anwender vor dem Computerterminal ebenfalls Steuerkommandos via Tastatur an den Rechner übermitteln. Diese Form von »Kommandoorientierter Benutzeroberfläche« setzte sich auch bei den im Laufe der 70er Jahre aufkommenden Personal Computern fort.

Die Verlagerung der Anwendergruppen vom universitären Großrechner zum individuellen, kleinen Personal Computer brachte die beiden Amerikaner Steven Paul Jobs und Stephen Wozniak schließlich dazu, eine wesentlich vereinfachte, intuitiv zu bedienende Benutzeroberfläche für Computer zu planen. Die Erfolgsgeschichte ihrer Firma Apple vom Garagenproduzenten zum internationalen Computergiganten ist ja zur Genüge bekannt. Gegen Ende der 70er Jahre eröffnete der »Lisa« von Apple eine neue Computer-Generation. Der Rechner war, im Gegensatz zu allen bisherigen Modellen, mit einer grafischen Benutzerberfläche ausgestattet und besaß ein spezielles Eingabegerät, die Maus. Sie bewegte ein kleines Symbol, den Mauszeiger, über den Bildschirm. Der Benutzer erteilte dem Computer jetzt seine Befehle, indem er den Mauszeiger auf ein Objekt am Bildschirm bewegte und durch eine oder zwei Tastendrücke an der Maus seine Position bestätigte. Der Computer führte dann den durch das Objekt repräsentierten Befehl aus.

Dieses neue Konzept der Benutzerführung rief überall Begeisterung hervor. Aus Kostengründen blieb Lisa allerdings zunächst der große Erfolg versagt. Erst dem Lisa-Nachfolger »Macintosh« gelang der entscheidende Erfolg im Markt. Und mit dem Erfolg dieses Computers begann auch der Siegeszug der

Widerwillen gegen Mäuse

grafischen Benutzeroberflächen. Bereits wenige Jahre nach dem Macintosh brachte die wiedererstandene Atari Corporation mit dem »520 ST« einen weiteren Computer mit grafischer Benutzeroberfläche heraus, dem allseits bekannten »GEM«. GEM war keine Spezialentwicklung für die Atari STs, sondern ließ sich auch auf MS-DOS-Computern installieren. Allerdings unterstützten die meisten MS-DOS-Programme nicht wirklich die Fenster-Fähigkeiten des GEM und auch die Mausunterstützung wurde in der Software eher widerwillig als freudig implementiert. Auf MS-DOS-Computern behielten die kommandoorientierten Benutzeroberflächen zunächst die größte Verbreitung. Im Gegensatz dazu steht der Amiga von Commodore, der ebenfalls mit seiner grafischen Oberfläche brillierte, dem aber parallel dazu eine kommandoorientierte Shell beilag, deren Leistungsfähigkeit, beispielsweise im Bereich der Batchdateiverarbeitung, viele Anwender positiv beeindruckte. So hatte jeder Anwender die Wahl, sich für die ihm genehme Bedienung zu entscheiden.

Auf die Euphorie über die grafische Benutzeroberfläche folgte allerdings bald eine gesunde Ernüchterung. Denn wer glaubte, nur mit einer Maus wäre die Bedienung des Computers ein Kinderspiel, der sah sich durch die tägliche Arbeit bald eines Besseren belehrt. Weder Maus noch Kommandozeile alleine garantieren eine in jeder Lage schnelle und einfache Bedienung, erst die sinnvolle Kombination beider Benutzerformen führt zu effektiver Arbeit. Das Beispiel Textverarbeitung zeigt dies deutlich. Es ist lästig, wenn man während des flüssigen Schreibes ständig eine Hand von der Tastatur nehmen und mit der Maus in den Menüzeilen herumfahren muß, um z.B. eine Schriftart oder ein Schriftattribut zu wechseln. Besser sind in so einem Fall Tastaturkürzel, die sich dem Arbeitsfluß anpassen. Und schließlich arbeitet man nur die kürzeste Zeit wirklich auf dem Desktop seines Computers, etwa um Disketten zu formatieren und zu kopieren oder zum Starten der eigentlichen Anwendungen.

Also eigentlich die besten Voraussetzungen für den Amiga und den Macintosh. Leider reduzierte sich die Anwendung des Amiga auf relativ wenige Bereiche, und auch die Vorgaben bezüglich einer einheitlichen Gestaltung der Benutzeroberfläche fielen recht spärlich aus. Konsequent dagegen regulierte Apple die Erscheinungsweise ihres Rechners und der darauf laufenden Anwendungen. Zudem verknüpfte diese Firma ihre Reglements mit einer intensiven Forschungsarbeit in Sachen Benutzer-

schnittstelle, so daß sich in kurzer Zeit der Ruf vom Macintosh als dem bedienerfreundlichsten Computer festigte.
Der Erfolg eines grafischen Eingabemediums wie der Maus löste natürlich, vor allem im PC-Bereich, eine intensive Entwicklung aus. Einen gewissen Markterfolg erzielten zumindest zeitweise sensitive Bildschirme, die auf Berührung, entweder mit einem speziellen Leuchtstift oder direkt mit dem Finger, reagierten. Die Idee hinter dieser Entwicklung klingt zunächst sehr einleuchtend. Es ist für den Anwender sehr leicht, direkt mit Finger oder Stift auf die Befehle zu zeigen, die er ausführen möchte. Im Prinzip geschieht bei der Mausbedienung nichts anderes. Der Nachteil von »Touch Screens«, also den berührungssensitiven Bildschirmen, liegt in der praktischen Handhabung. Man muß sich für jeden Befehl vorbeugen und den Arm bis zum Monitor vorstrecken. Diese unnatürliche Körperhaltung ermüdet den Anwender zu schnell. Außerdem ist auch hier wieder der Arbeitsablauf, z.B. in einem Programm, unterbrochen. Zudem bereitete die Auswertung Schwierigkeiten. Es waren immer nur wenige aktive Eingabefelder verfügbar, eine im Zuge ständig komplexer werdender Anwendungen unhaltbarer Zustand. Hinzu kommen beim Berühren des Monitors mit dem Finger noch zwei weitere Probleme. Es finden ständig kleine elektrostatische Entladungen statt und außerdem verschmiert der Bildschirm einfach viel zu schnell.
Die grafischen Benutzeroberflächen initiierten viele Experimente mit verschiedenen Eingabemedien. Joysticks, Trackballs, Lichtgriffel und Digitalisiertabletts zeugen von dieser Entwicklung. Letztes marktreifes Ergebnis dieser Entwicklung sind die »Pen-Based«-Systeme. Es ist wiederum ein Stift, der allerdings wesentlich differenziertere Eingabe erlaubt, als bisherige Lichtstifte. Die Vorstellung der Entwickler geht dahin, daß entsprechende Software sämtliche Bewegungen des Stiftes auswertet, also nicht nur die Schreibrichtung, sondern z.B. auch den Druck der Spitze. Die Anwendungen im Text- und Grafikbereich sind fast unvorstellbar. Damit bietet sich die Möglichkeit, traditionelle Methoden des Schreibens und Zeichnens direkt mit dem Computer umzusetzen. Auch für den Einsteiger er-

Medienvielfalt

scheint ein Stift als Eingabemedium noch vertrauter als eine Maus, die z.B. bei der Handhaltung zunächst eine Umgewöhnung erfordert. Trotzdem erscheint auch das Pen-Based-System nicht als »der Weisheit letzter Schluß«. Joy Mountford, Leiterin der Human-Interface-Group von Apple, der Forschungsabteilung für Benutzeroberflächen, betont: »Optische Zeichenerkennung gelingt nur mit 90%iger Sicherheit. Um 100 Prozent zu erreichen, muß man immer in bestimmter Weise schreiben. Das widerspricht dem natürlichen Umgang mit einem Stift und schreckt schon wieder von der Computernutzung ab.« Die jüngste Entwicklung der Stiftidee, deren Realisation auch durchaus erfolgversprechend aussieht, sind drucksensitive Digitalisiertabletts. Hier werten entsprechende Treiber für Zeichenprogramme nicht nur die Position des Stifts auf dem Tablett aus, sondern auch den Druck, den der Anwender gerade mit dem Stift ausübt. Koppelt man diese Druckauswertung beispielsweise mit einer Funktion zur Zeichendicke, so lassen sich vergleichbare Zeichenergebnisse im Computer realisieren, wie man sie sonst mit einem Bleistift oder bei einer Federzeichnung erreicht.
Das Fernziel der Wünsche ist natürlich eine intelligente Form von Sprachsteuerung. Erst damit ist eine absolut flexible und natürliche Form der Bedienung gegeben. Die Leistungsfähigkeit der heutigen Microcomputer reicht dafür, zumindest in Ansätzen, schon aus. Der Zauberchip, auf den die Entwickler derzeit große Hoffnungen setzen, nennt sich DSP. Über die Leistungsfähigkeit der digitalen Signalprozessoren in Sachen Sprachsteuerung und Spracherkennung wurde in den letzten Monaten ja schon viel spekuliert. Nachdem der Falcon 030 von Atari bereits einen DSP eingebaut hat und auch Commodore auf der CeBIT '93 eine DSP Erweiterungskarte für den Amiga 4000 vorstellt, kommen hier sicher schnell greifbare Ergebnisse in Sichtweite. Ein entsprechendes sprachgesteuertes Anrufbeantworter-System für den Falcon 030 wurde bereits auf der letzen Comdex vorgestellt. Die Entwicklung im DOS-Bereich hinkt hier wieder etwas hinterher. Zwar sind derzeit Soundkarten für PCs und Windows der letzte Schrei, aber über die lustige Hintergrundmusik und gesamplete Geräusche zur Untermalung bekannter Benutzeraktionen kommen die Windows-Anwender bisher nicht hinaus.
So müssen wir unsere Frage nach der sprachgesteuerten Menüführung dahingehend benatworten, daß sie eben noch nicht da ist. Allerdings stehen auf breiter Front die Entwickler sozusagen »Compiler bei Fuß«, um mit den aktuellen Hardwarevoraussetzungen zum Thema Benutzerfreundlichkeit ein neues Kapitel in der Evolutionsgeschichte der Computeroberfläche zu schreiben. **(wk)**

Drei gegen den Falcon

Systemvergleich Falcon 030, Amiga, Windows, Macintosh

Amiga, Falcon, Macintosh und Windows-Systeme liefern sich heiße Schlachten um die Gunst der Anwender. Dabei ist die Bedienungsfreundlichkeit mindestens ebenso wichtig wie die reine Rechenpower. Wir nehmen die Systeme unter die Lupe.

Von Kai Schwirzke, Dietmar Lorenz und Wolfgang Klemme

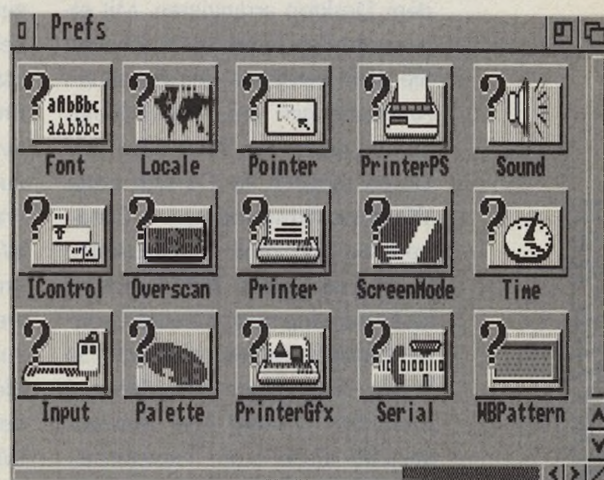
»Drum prüfe wer sich ewig bindet, ob er nicht noch was Bessres findet«. So spottet der Volksmund über ehewillige Kandidaten. Doch auch unter Computeranwendern macht der Spruch die Runde. Aus gutem Grund: Langsam aber sicher rückt bei Anwendern die Meinung in den Vordergrund, daß es beim Computer nicht mehr so sehr auf die technische Potenz, sondern vielmehr auf den einfachen Umgang mit dieser Leistung geht. Freute man sich vor ein paar Jahren noch über jeden Zugewinn an RAM und Rechenleistung, so wünscht man sich heute einfache, intuitive Bedienung und eine gewisse Eigenintelligenz des Computers in Routineangelegenheiten. Sicher, immer noch ist die teilweise Resourcen-fressende Softwareentwicklung zu einem großen Teil darauf ausgerichtet, mehr Funktionen in mehr Rechenleistung zu packen. Doch die Entwicklung der Systemoberflächen und auch der Anwendungssoftware belegt einen gewissen Wandel in der Auffassung der Programmierer. Mehr und mehr rücken Fragen ergonomischer Softwaregestaltung in den Vordergrund, und bestimmt der Wunsch nach einfacher und effektiver Bedienung die Programmgestaltung.

Windows-Systeme

Längst vergangen sind die Tage, in denen die »ernsthaften« PC-User mit neidisch-hämischem Grinsen auf die Gemeinde der »mäuseschiebenden« Computer-Anwender herabschauten. Längst passé auch die Zeit, in der ein träge blinkender DOS-Prompt noch den Flair des Professionellen verbreitete und eine kunstvoll-kryptische Batch-Datei dem Programmierer ehrfurchtsvolle Blicke der Kollegen einbrachte. Unter den PClern ist nämlich das Windows-Fieber ausgebrochen. Spät, aber nicht zu spät entdeckt die DOS-Welt die Segnungen der grafischen Benutzeroberflächen und stürzt sich mit Vehemenz auf alles, was Fenster und Mauszeiger besitzt. Doch gibt es wohl kein Betriebssystem (oder besser keinen Betriebssystem-Aufsatz), über das respektive den erhitzte EDV-Gemüter so kontrovers diskutieren, wie gerade über Windows.

Wie stellt sich nun dieses fensterorientierte Betriebssystem dem unbedarften Anwender dar? Nun, zunächst einmal in Form von sieben, beziehungsweise acht Disketten (abhängig vom Disketten-Format), die man in einer ca. 10 bis 15 minütigen, allerdings recht simplen Prozedur auf Festplatte installieren muß. Nach gelungenem Setup sehen Sie sich dann einer Umgebung mit Fenstern, Icons und Menüleiste gegenüber, deren Handling nach kurzer Eingewöhnungsphase flott von der Hand geht.

Vergebens hält man dagegen nach Disketten- und Harddisk-Icons Ausschau, wie sie von den anderen Systemen bekannt sind: Sie befinden sich im sogenannten »Programm-Manager«, dessen einzige Aufgabe es ist, Ihre Programme übersichtlich in »Programmgruppen« zu ordnen. Eine Programmgruppe stellt Windows entweder als kleines Icon auf dem Desktop oder aber als Fenster dar, wobei eine Programmgruppe – vergleichbar mit einem Ordner unter den anderen Systemen – beliebig viele Einzelprogramme und Dateien enthalten darf. Das File-Handling übernimmt unter Windows der



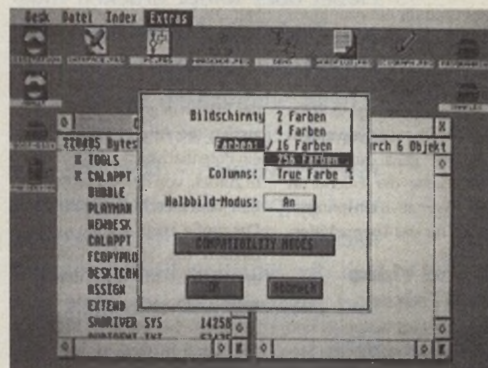
So präsentiert sich der Amiga

Datei-Manager, den Sie nach der Installation im Fenster »Hauptgruppe« erspähen.
Diese Trennung von Datei- und Programmverwaltung erscheint besonders dem Umsteiger von anderen Systemen unglücklich. Die gesamte Bedienung wirkt hier sperrig, fast zu ordentlich verwaltet und ein wenig dem natürlichen (Un-)Ordnungsempfinden wiedersprechend. Zwar lassen sich Datei- und Programm-Manager gemeinsam am Bildschirm darstellen, doch wird es dann, gerade im Standard VGA-Modus mit 640*400 Pixeln, leicht unübersichtlich.
Eine der Stärken von Windows ist seine Pseudo-Multitasking-Fähigkeit: Es lassen sich beinahe beliebig viele (abhängig vom RAM) Anwendungen laden und in Fenstern auf dem Desktop arrangieren. Mit einem simplen Tastendruck schalten Sie dann zwischen den einzelnen Anwendungen um, wobei Multitasking nach dem Time-Slice Verfahren möglich ist. Da sich unter Windows-Anwendungen Daten beinahe grenzenlos austauschen lassen, ist dieses Task-Switching nicht nur eine nette Spielerei, sondern ausgesprochen praktisch. So lassen sich Bilder zum Beispiel ohne den Umweg über Massenspeicher direkt in die Textverarbeitung übernehmen. Irritierend für den unbedarften Anwender sind die gelegentlichen Eigenaktivitäten der Festplatte, die unter Windows als virtuelles RAM herhalten muß. Das unterbricht zwar nicht den Arbeitsfluß, beunruhigt aber doch (Wenn jetzt der Rechner abstürzt...).
Das Einrichten neuer Programme gestaltet sich dank komfortabler Setup-Software zumeist unproblematisch, gut gelöst ist die Druckersteuerung: Alle Anwendungen drucken ohne Umschweife über den bei der ersten Windows-Installation angegebenen Treiber. Solange alles ordnungsgemäß funktioniert, macht die Arbeit unter Windows wirklich Spaß und bietet, gemessen an nicht multitasking-fähigen Betriebssystemen, einige nicht zu unterschätzende Annehmlichkeiten. Wehe aber, die Tücke sitzt im Detail und Windows bekommt aufgrund mangelhafter Treiber, defekter Dateien oder falsch installierter Hardware einen Schluckauf. Dann sitzt der Otto-Normal-User normalerweise fassungslos vor seinem PC und versteht die schöne, neue Windows-Welt nicht mehr. Liegt es am neuen Video-Treiber, ist die frisch optimierte »Config.SYS« schuld, oder gerät gar eine TSR (Terminate and stay resident) Anwendung mit dem Windows-Speichermanagement in Konflikt? Warum produziert der Multimedia-Treiber Fehlermeldungen am laufenden Band, wieso kehrt Windows nach Anzeige des Start-Logos wieder zum DOS-Prompt zurück, warum bricht die System-Performance urplötzlich zusammen? Die Antwort auf diese Fragen liegt meist verborgen im Wust von Resource-Dateien, *.INI und *.PIF Files und läßt sich – wenn überhaupt – vom Nicht-Profi zumeist nur nach stundenlanger Kleinarbeit beantworten. Hier fordert die große Komplexität von Windows seinen teuren Tribut – Anwenderfreundlichkeit adé.
Eine andere, wenig beglückende Eigenheit von Windows ist der enorme Appetit auf leistungsstarke Hardware. Unter einem 386 DX, 30 MHz mit mindestens 4 MByte RAM sollte man erst gar nicht der fixen Idee verfallen, komplexere Anwendungen unter Windows zu fahren, sonst gerät die Arbeit nämlich zum nervenzehrenden Geduldsspiel: Ein Großteil der Rechenleistung geht schlicht und ergreifend für die reine grafische Darstellung verloren. Zügig läßt es sich hingegen mit einem 486er DX ab 33MHz aufwärts arbeiten, eine ausreichend große Festplatte (Windows-Applikationen sind weitaus »einnehmender« als ihre DOS-Kollegen), eine schnelle VGA-Karte zur Entlastung des Prozessors (erhältlich ab ca. 300 Mark) und 8 MByte RAM einmal vorausgesetzt. Wer den Gang zum nächsten Sehtest noch etwas hinauszögern möchte, gönnt sich besser von vornherein einen strahlungsarmen Multisync-Monitor, der auch die hohe 800x600, beziehungsweise 1024x740 Auflösung in ergonomisch günstigen 72 Hz Bildwiederholfrequenz darstellt (ab 1000 Mark).
Windows 3.1 bietet dem Anwender eine leistungsstarke grafische Bedienungsoberfläche, die bei normaler Anwendung relativ wenig Probleme bereitet. Minuspunkte handelt sich Windows durch hohe Hardwarekosten und die nicht zu unterschätzende Komplexität »hinter den Kulissen« ein. Man kann sich halt gelegentlich des Gefühls nicht erwehren, daß hier oftmals mit »Kanonen auf Spatzen« geschossen wird. Pluspunkte sammelt Microsofts Fensterkünstler durch seine Anpassungsfähigkeit an unterschiedlichste Hardwareausstattungen. Egal, ob 640x400 oder 1700x1200 Pixel, ob 16, 256 oder gar 16 Millionen Farben, Windows funktioniert immer, den sauber programmierten Treiber einmal vorausgesetzt.

Apple Macintosh

Das Betriebssystem des Macintosh gilt allgemein als Vorreiter der grafischen Bedienungsoberfläche. Nicht ohne Grund laufen noch immer einige Copyrightprozesse mit den Herstellern anderer Systeme. Hiermit war es erstmals möglich, unabhängig von der Tastatur über anzuwählende Objekte beziehungsweise Bilder Funktionen auszuführen.
Womit ist nun die herausragende Stellung des Mac-Betriebssystems

zu begründen? Ein wesentliches Merkmal ist die in unterschiedlichen Programmen weitgehende Einheitlichkeit der Menüeinträge, die die alltägliche Arbeit erheblich erleichtert. Dies ist eine Folge der konsequenten Apple-Politik, den Programmierern umfangreichen Richtlinien vorzugeben, an die er sich halten muß. Diese »Human Interface Guidelines« von Apple erschienen mit der Verfügbarkeit des ersten Macintosh.
So besitzt zum Beispiel jedes Programm eine Menüzeile, in denen die Einträge »Beenden, Ausschneiden, Kopieren, Einfügen und Löschen« immer im Menü »Bearbeiten« anzutreffen sind. Egal ob Sie eine Grafik, Tabelle oder einen Text bearbeiten, Sie können diesen einfach kopieren und in einer anderen Anwendung einfügen. Diese Funktionen sind auch immer über die gleichen Tastenkombinationen zu erreichen. Auch die Dialoge und Meldungen besitzen ein einheitliches Aussehen. Disketten, Festplatten, Programme und Dateien sind auf dem Desktop (Schreibtisch) anhand der jeweils eigenen, farbigen Symbole zu erkennen. Vom Softwarehersteller sind die unterschiedlichen Programm-Icons zwar vorgegeben. Sie können diese aber auch durch eigene Grafiken ersetzen. Dateien weisen sich durch ein kleines Eselsohr aus. Die Länge der Dateinamen ist auf 27 Zeichen begrenzt, Extender sind nicht erforderlich. Dateinamen lassen sich einfach durch Anklicken des Textes und Eingabe eines beliebigen Namen verändern. Mit einem Doppelklick auf die gewünschte Datei öffnet sich automatisch das zugehörige Programm und lädt die Datei. Zeichensatz, Schriftgröße, Symbolgröße sowie die angezeigten Dateiparameter (Größe, Datum, Bemerkungen) sind frei wählbar. Gekoppelt mit vielen Aktionen sind akustische Signale oder Warntöne, die man mit dem zugehörigen Mikrofon selbst aufnehmen und beliebig zuordnen kann.
Die Dateien insgesamt sind, wie bei jedem grafischen Betriebssystem, hierarchisch geordnet. Der Wechsel der System-Ebene ist auch durch Drücken der Command-Taste und Mausklick auf den Fenstertitel möglich. Hierbei erscheint dann ein PopUp-Menü mit der Auflistung der hierachischen Ebene, die dem angezeigten Fenster übergeordnet sind. Die Anzahl der Fenster ist unbegrenzt.
Im Druckerbereich gilt die gleiche universelle Lösung wie unter Windows. Das Bestriebssystem verwaltet den oder die installierten Druckertreiber, so daß man für alle Anwendungen jeweils mit dem im Betriebssystem installierten Treiber druckt. Für die richtigen Treiber ist immer der Druckerhersteller verantwortlich.
Auch die Zeichensätze verwaltet das Betriebssystem, so daß in jeder Anwendung immer alle und die gleichen Zeichensätze zur Verfügung stehen. Unabhängig vom verwendeten Programm stehen Ihnen immer alle in einem besonderen Ordner installierte Schriftarten in beliebiger Größe und Schriftart (True-Type) zur Auswahl. Auch Adobe-Type 1 Schriften verarbeitet das System, wenn diese im Schriftenordner anzutreffen sind. Wie alle Systemdateien schieben Sie diese zur Installation einfach auf den Systemordner. Das Einsortieren in die entsprechenden Unterordner nimmt das Betriebssystem selbständig vor, so daß der Anwender sich nicht darum kümmern muß.
Ein gutes Beispiel für viele effektive, anwenderfreundliche Kleinigkeiten ist das Kopieren von Dateien aus einem Fenster im Hintergrund. Wählen Sie diese einfach an und verschieben sie in das Fenster ihrer Wahl. Das ist möglich, da ein Fenster im Hintergrund erst beim Loslassen der Maustaste in den Vordergrund gelangt.
Vorbildlich ist auch die Hilfefunktion (aktive Hilfe) des Systems 7, der aktuellen Betriebssystemversion. Schalten Sie diese ein, so erscheint ein Hilfetext in einer Sprechblase, sobald Sie eine Funktion mit der Maus anwählen. Dieses gilt nicht nur für den Desktop, sondern auch in allen Programmen.
Programme arbeiten in Fenstern bei beliebiger Bildschirmgröße, so daß auch der Wechsel zwischen mehreren Anwendungen einfach durch Mausklick auf die zu dem jeweiligen Programm gehörenden Fenster erfolgt. Das aktive Programm erkennen Sie zusätzlich an



Das TOS des Falcon 030

einem kleinen Symbol (entsprechend dem Programmsymbol) in der Menüzeile. Möchten Sie ein Programm exklusiv auf dem Schreibtisch haben, so können Sie alle anderen – weiter laufenden – Anwendungen einfach ausblenden.
Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die kooperative Multitasking-Umgebung des Mac. Das Multitasking wird von einem Prozessmanager überwacht, der jeder Anwendung nach Bedarf Prozessorzeit erteilt. Druckeraufträge, umfangreiches Suchen und Ersetzen oder auch Kopieren sind Beispiele von Anwendungen, die mit geringerer Priorität im Hintergrund ablaufen können. Ein wichtiger Vorteil ist die

dynamische Verbindung zwischen zwei Anwendungen, zum Beispiel zwischen einer Tabellenkalkulation und einem Präsentationsprogramm. Damit ändert sich die Grafik sofort mit der Veränderung eines Wertes in der Tabelle.
Schieben Sie eine Disketten in die dafür vorgesehen Öffnung, so erscheint nach kurzer Zeit das Diskettensymbol auf dem Desktop und wird eventuell auf gleich geöffnet, je nachdem in welchem Zustand Sie die Disketten beim letzten Mal ausgegeben haben. Der Diskettenauswurf erfolgt durch Verschieben des Symbols auf den Papierkorb. Danach wirft der Computer die Diskette aus dem Laufwerk, ohne daß Sie einen Hebel oder Knopf drücken müssen. Findet das System eine nicht formatierte Diskette vor, so erscheint automatisch der entsprechende Dialog zum Formatieren – hier Initialisieren – Beispiele, wie ein Computer die wahrscheinlich nächsten Schritte der Anwenders aus der Situation heraus erkennt und entsprechend selbsttätig reagiert.
Programme, die Sie in mehreren Verzeichnisse haben möchten, können Sie kopieren, ohne das eigentliche Programm zu verdoppeln, so wie das auch beim Commodore Amiga möglich ist. Diese sogenannten Aliases vereinfachen Ihren eigenen Desktopaufbau erheblich. Den selbst aufgebauten Desktop speichert das System beim Ausschalten des Computers automatisch.
Die vielen genannten und noch mehr ungenannte Beispiele belegen deutlich, daß die Entwicklung der Benutzerschnittstelle beim Macintosh wirklich am weitesten entwickelt ist. Einschränkungen oder Reglementierungen, die dem natürlichen Arbeitsverhalten, beispielsweise auf einem Schreibtisch, entgegenstehen, sind schon weitgehend vermieden. Im Gegenteil, die Fähigkeiten des Rechners werden dazu genutzt, offensichtlich logische Folgeentscheidungen oder Routinearbeiten weitgehend zu automatisieren. Das mag zwar im Einzelfall nicht gewünscht sein, meistens bedeutet es jedoch eine Vereinfachung im Umgang mit dem Computer.

Atari Falcon 030

Der Falcon 030 wurde lange Zeit als neuer Hoffnungs- und Leistungsträger von Atari angekündigt. Die technischen Daten mit 68030er Prozessor, DSP und True Colour sind beeindruckend. Software-seitig präsentierte sich die an die neuen Hardwarefähigkeiten angepaßte Version des Betriebssystems TOS 4.0 mit einigen optischen Schmankerln wie Popup-Menüs, farbigen Icons und einer Windows-ähnlichen 3D-Oberfläche. Bedeutsamer für den Anwender ist allerdings die Ankündigung des MultiTOS, der multitaskingfähigen Version des Betriebssystems. In der Praxis schaut die Sache zumindest hardwaremäßig gar nicht so schlecht aus. Der Falcon 030 kommt in einem knapp dimensionierten Gehäuse mit integrierter Tastatur und Laufwerk daher. Intern ist Platz für eine Festplatte, weitere Aufrüstungen wie Speichererweiterung oder DOS-Emulator lassen sich ebenfalls, wenn auch mit einigem Aufwand, einbauen. Der Falke gibt sich anschlußfreudig und bietet neben den Standardschnittstellen vor allem einiges in Sachen Video/Audio. Dazu zählen der DSP-Anschluß, Mikrofon- und Kopfhörer-Buchse sowie ein Video/Genlock-Anschluß. Erstmals serienmäßig in den Atari-Rechnern ist auch der LAN-Anschluß zur Vernetzung sinnvoll integriert.
Doch die reinen Hardwaredaten interessieren uns weniger, schauen wir uns die Arbeit auf der Bedienungsoberfläche an. Hier hat sich gegenüber den letzten Versionen des TOS nicht allzuviel getan. Die Dateien und Programme sind als Icons oder als Textzeilen in Fenstern dargestellt. Die Icons lassen sich auch direkt auf dem Desktop ablegen und per Maus oder Tastaturkürzel beziehungsweise Funktionstaste starten. Allgemeine Steuerbefehle für den Desktopbereich sind in vier Pull-Down-Menüs angeordnet und ebenfalls mit der Maus oder über Tataturkürzel anzuwählen. Ruft man beispielsweise den Befehl zur Einstellung des Bildschirmtyps auf, erscheint eine Dialogbox, in der weitere Einstellungen zu tätigen sind. Popup-Menüs, Auswahlboxen und Bestätigungsfelder sind hier mit der Maus zu bedienen, über softwaremäßige Erweiterungen des Betriebssystems sind auch hier teilweise Tastatursteuerungen möglich.
Optisch ansprechend, von der Wirksamkeit her allerdings fragwürdig ist die 3D-mäßige Darstellung der Buttons, zum Beispiel in den Dialogboxen. Sinnvoller erscheint hier die Einführung farbiger Icons. In Kombination mit der freien Gestaltbarkeit dieser Symbole läßt sich hier ein gut zu durchschauender Desktop aufbauen. Lästig bleibt nach wie vor die Beschränkung der Dateinamen auf acht Zeichen plus drei Zeichen für einen Extender. Positiv lassen sich diese Extender mit der Funktion der »Dateimaske« nutzen, die nur bestimmte, einer frei festzulegenden Dateinamenmaske entsprechende Namen in den Fenstern anzeigt.
Die wenigen Richtlinien, die Atari selbst für die Gestaltung von Programmen und Oberflächen herausgegeben hat, sorgten für eine sehr individuelle Oberflächengestaltung bei den Anwendungsprogrammen. Gewisse Schwierigkeiten in der Arbeit mit der GEM-

Fortsetzung auf Seite 88 ▶

DR. NIBBLE & CREW









Zum Einstieg in die MO-Technik verhilft Ihnen die Eickmann MO 128 inklusive einem Medium aus dem Hause Eickmann Computer. Ein Medium bietet Platz für 128 MByte Daten.

GEWINNEN DURCH

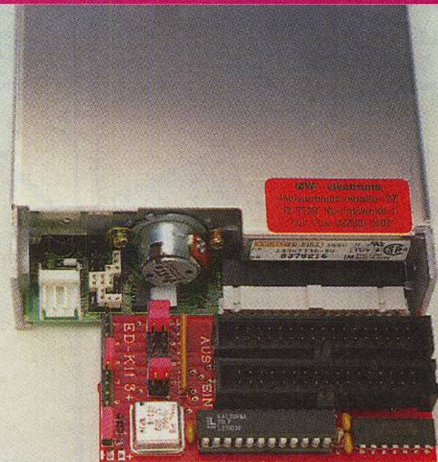
Empfehlen Sie TOS weiter – es lohnt sich für Sie! Werben Sie einen Abonnenten und Sie erhalten auf alle Fälle eine Prämie. Zusätzlich nehmen Sie an der Verlosung vieler attraktiver Preise teil. Die Abo-Vorteile liegen auf der Hand: Abonnenten sparen bei prompter Lieferung 26,80 Mark im Jahr; Studenten sogar 49,80 Mark! Benutzen Sie bitte die Bestellkarte auf Seite 69. Mitmachen kann jeder! Die beschriebenen Preise verlosen wir unter allen gültigen Werbungen, die wir bis zum 31.05.1993 erhalten.

Nicht teilnehmen dürfen ICP-Mitarbeiter und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Allen, die ein Fax-Modem Ihr eigen nennen, gestattet Connect I von Richter Distributor das automatische Starten des Atari, wenn das Modem ein Klingelsignal vernimmt.

MW electronic stellt für die Abo-Werber dreimal das ED-Kit3+ zur Verfügung.



Serials
the argument
to use
postscript

Riccione
Riccione
Riccione
Riccione
Riccione
Riccione
Riccione

Riccione Serial

Für alle DTP-Anwender von Interesse: Dreimal je ein Fontpaket der Schweizer Firma GCG, das aus 12 Calamus-Schriften besteht.

Abowerbung



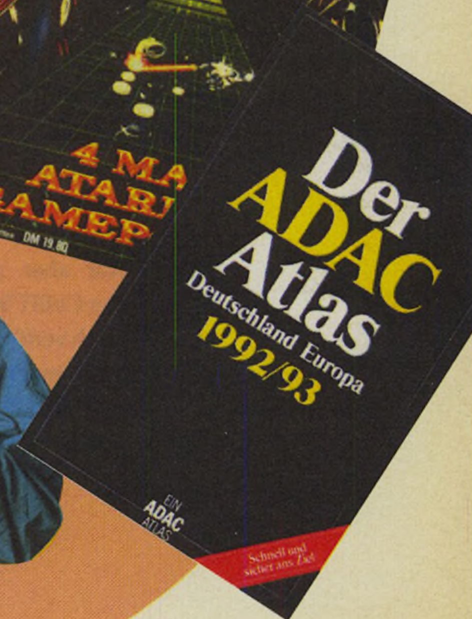
Mit The Link, dem externen SCSI-Hostadapter aus dem Hause ICD schließen Sie jede SCSI-Festplatte an Ihren ST an, auch solche für TT, Macintosh oder PC.



Ihre Aufträge, Angebote und Lagerbestände sowie Ihren Lieferanten- und Kundenstamm haben Sie mit der Faktura BAAS-Regular aus dem Hause Comtex sicher im Griff.









Jeder Abo-Werber erhält von uns ein kleines Dankeschön. Sie haben die Wahl: »Das riesige Buch zu PC & EDV« vom BHV-Verlag mit den Illustrationen von Starzeichner Rolf Boyke, der das Buch hier höchstpersönlich präsentiert, »Das MIDI- und SOUND-Buch zum Atari ST« vom Markt & Technik Verlag oder die »TOS Game Edition«, viermal Spielespaß für Schwarzweiß und Farbe. Bei einer Zuzahlung von 29 Mark erhalten Sie den »ADAC Atlas Deutschland Europam 1992/93« oder bei einer Zuzahlung von 39 Mark eine stabile Diskettenbox mit 40 Markendisketten. Bitte geben Sie auf der Abo-Bestellkarte auf Seite 69 an, welche Werbeprämie Sie wünschen. Bei einer Prämie mit Zuzahlung bitte einen Scheck beilegen.

Fortsetzung von Seite 84

Oberfläche, die auch der Atari-Desktop benutzt, führten dazu, daß der Anwender heute mit einer Vielzahl von Programmoberflächen konfrontiert wird, die sich in der Bedienung, beispielsweise der Fensterelemente oder Tastaturkürzel, sehr stark voneinander unterscheiden. So gibt es auch für den Falcon 030 keine einheitlichen Anforderungen an die Bedienungsoberfläche, und für den Anwender ergibt sich die schwierige Situation, daß er in verschiedenen Programmen für die gleichen Funktionen (z.B. Programm beenden) unterschiedliche Tastenkombinationen kennen muß.

Auch die bei den anderen drei Systemen so positiv gelöste Druckersteuerung über das Betriebssystem ist beim unter dem TOS des Falcon 030 umständlich gelöst. Hier sorgt jede Anwendung für eine eigene Druckersteuerung beziehungsweise entsprechende Treiber. Das gleiche Problem tritt bei den Fonts auf. Bisher verwendeten Atari-Rechner entweder den eingebauten Systemzeichensatz oder die Applikationen arbeiteten mit eigenen Fonts. Atari unterstützte eine Erweiterung des Betriebssystems, die GDOS-Fonts, auf die alle entsprechend programmierten Anwendungen gemeinsam zugreifen konnten. Leider handelte es sich hier um Pixelfonts, die zwar für jedes Gerät mit dem entsprechenden Treiber eine sehr gute Ausgabequalität erreichten, aber sehr umständlich zu handhaben waren. Derzeit arbeitet Atari daran, Vektorfonts als allgemein zugänglichen Standard auf seinen Rechnern einzuführen. Das Speedo-GDOS war aber zumindest bis kurz vor der CeBIT'93 noch immer nicht wirklich verfügbar. Das ebenfalls derzeit immer noch nicht ausgelieferte MultiTOS sorgt für die nächste heftige Kritik im Vergleich zu den anderen Systemen. Reine Softwarelösungen von Fremdanbietern erlauben zwar bereits ein gewisses Multitasking nach dem Time-Slice-Verfahren, aber Ataris MultiTOS kommt im wahrsten Sinne des Wortes nicht in die Gänge. Im Vergleich zum Multitasking des Amiga fällt es von der Leistungsfähigkeit sehr stark ab.

Insgesamt ist der Falcon 030 ein einfach zu bedienender Rechner, der vor allem durch die Leistungsfähigkeit des DSP wieder viele Softwareeffekte zuläßt. Auch Anfänger kommen schnell mit dem System zurecht, stossen jedoch schon bald an Grenzen und Einschränkungen, die eigentlich der verfügbaren Hardware-Technologie unangemessen sind. Bedauerlicherweise scheinen die Software-Entwickler bei Atari nicht in der Lage zu sein, die positiven Beispiele in Sachen einfacher Bedienung, die andere Rechner vormachen, konsequent umzusetzen. Die technischen Voraussetzungen dazu sind besser als bei manchem anderen Konkurrenten.

Commodore Amiga

Last but not least folgt im Computer-Quartett der Commodore Amiga, den wir in seiner neuesten Erscheinungsform mit dem Betriebssystem 3.0 in den Vergleich einbeziehen. Bekanntlich werkelt im Inneren des Amiga schon seit etlichen Jahren ein echtes Multitasking-System. Also beste Voraussetzungen für den Anwender, denn wenn eine Firma so fortschrittliche Technologie in einen Computer einbaut, dann wird sie doch auch an die vielen kleinen Sorgen und Nöte der Benutzer denken. Das war zwar in der Vergangenheit nicht ganz so, aber langsam, sprich mit der Version 3.0, kommt der Amiga-Anwender auf seine Kosten.

Von der verfügbaren Hardware befindet sich Commodore gerade mitten in einer Umbruchsituation. Die bisherigen Modelle vom 500er bis zum 2000er sind in die Jahre gekommen. Die nächste Generation mit dem 1200er am unteren und dem 4000er am oberen Ende der Skala steht schon in den Regalen der Händler. Leistungsfähige Prozessoren und ausgezeichnete Grafik bringen den Amiga wieder mit an die Spitze der technologischen Entwicklung. Das Loch in der Mitte will Commodore in diesem Frühjahr oder Sommer stopfen, und auch die angekündigten Erweiterungen wie zum Beispiel die DSP-Karte für den A4000, sorgen dafür, daß sich die Amiga-Reihe hardwaremäßig in keiner Hinsicht mehr hinter einem der anderen drei Systeme verstecken muß.

Und wie präsentiert sich dem Anwender nun seine neue »Freundin«? Nun, die Dame möchte schon, daß man sich mit ihr befaßt. Die Installation des auf fünf Disketten gelieferten Betriebssystems erfordert zunächst einige Zeit, ist aber dank einer gut ausgearbeiteten Installationshilfe keine große Schierigkeit. Es fällt allerdings auf, daß Amiga-Fans immer auch einen gewissen Hang zum Englischen haben sollten. Die bemüht deutsche Anleitung legt manchmal die Vermutung nahe, daß ein original englisches Handbuch einfacher zu lesen sein könnte. Doch lassen wir uns nicht von solchen Nebensächlichkeiten ablenken und widmen uns dem Aufbau des Betriebssystems.

Das tiefste Element ist das Intuition (verfügbare Grafikroutinen, Art und Aufbau der Oberflächenelemente etc.). Ihm übergeordnet findet sich die Workbench, die eigentliche grafische Benutzeroberfläche. Da wir uns auf dem Amiga in einem echten Multitaskingsystem befinden, ist die Workbench natürlich auch nur eine neben mehreren möglichen anderen

Anwendungen. Entsprechend öffnet sie als Anwendung einen Bildschirm (Screen), über den der Anwender mit dem Rechner kommuniziert. Die Dateien und Programme erscheinen auf diesem Screen als Icons oder als Textzeilen. Die Icons sind sehr variabel gestaltet, und bereits die vorgegebenen Symbole lassen sich intuitiv richtig bedienen. Die Daten sind in Ordnern zusammengefaßt oder auch direkt auf dem Screen plaziert. Öffnet man einen Ordner, so erscheint der Inhalt in einem Fenster auf dem virtuellen Bildschirm, dem Screen. Allgemeine Steuerbefehle für die Workbench beziehungsweise für den Diskettenbetrieb sind ebenfalls in Pull-Down-Menüs zusammengefaßt.

Zahlreiche Befehle und Routinen, die häufig von mehreren Programmen genutzt werden, sind in Libraries zusammengefaßt, die man einfach ein einem bestimmten Ordner sammelt und damit dem gesamten System zur Verfügung stellt. Dieses zentralisierte Konzept ist für ein Multitaskingsystem sehr effektiv, da viele Resourcen nur einfach vorhanden sein müssen und trotzdem jedem anfordernden Programm zur Verfügung stehen. Die gleiche Lösung findet sich auch bei den Druckertreibern und bei den verfügbaren Fonts. Auch hier erfolgt eine zentrale Einstellung der Treiber beziehungsweise Zeichensätze und alle Programme greifen darauf zurück.

Von der Workbench aus startet man normalerweise seine Anwendungsprogramme. Dazu öffnen die Anwendung einen eigenen Screen oder benutzt auch den Workbenchscreen. Die Bildschirmmodi der virtuellen Screens (Auflösung, Farben) lassen sich bereits ab Betriebssystemversion 2.0 einzeln weitgehend frei konfigurieren, so daß auch hier eine benutzerfreundliche Anpassung an die jeweilige Anwendung möglich ist.

Zum Lieferumfang des Betriebssystems gehören zahlreiche Hilfsprogramme, die dem Anwender das Leben erleichern sollen. Das wichtigste davon ist die Shell, die dem Anwender neben der grafischen Benutezroberfläche auch eine kommandoorientierte Eingabeform bietet. Ebenfalls unbedingt zu erwähnen ist der ARexx-Port, eine standardisierte Schnittstelle zwischen den einzelnen Anwendungen. Mit Hilfe dieser Steuersprache lassen sich Kommandodateien schreiben, die eine Steuerung der Anwendungsprogramme quasi von außen erlauben. Außerdem tauschen die Programme untereinander über diesen Port Daten aus und können so direkt miteinander kommunizieren – im Multitaskingsystem eine wichtige und sinnvolle Einrichtung.

Die Arbeit mit dem Betriebssystems ist für den Anwender einfach zu durchschauen. Ein Problem werfen höchstens die unterschiedlichen Bildschirmauflösungen auf, mit denen man manchmal konfrontiert wird. Allerdings ist die Bedienung des Betriebssystems hier wieder einfach – wenn man sie erst einmal kapiert hat. Das ist aber kein Problem der Bedienungsoberfläche, sondern eher eins der Anleitung. Technische Unzulänglichkeiten, wie das Flimmern der Bildschirmdarstellung in den Interlaced-Modi, lassen sich durch entsprechende Hardware ebenfalls in den Griff bekommen. Störend wirken sich im Laufe der Zeit nur gewisse Beschränkungen aus, wie zum Beispiel die etwas umständliche Handhabung bei DOS-Disketten. Insgesamt muß man dem Amiga aber eine sehr benutzerfreundliche Oberflächengestaltung zugestehen. Zusammen mit dem wirklich flotten und gut funktionierenden Multitaskingsystem läßt er manchen Konkurrenten hinter sich.

Zum guten Schluß

Nun erwarten Sie, liebe Leser, vielleicht einen abschließenden Vergleich, eine Aussage zum »besten aller Systeme«. Doch hier möchten wir Sie bewußt enttäuschen, denn man sollte als Anwender immer bedenken, daß die Entwicklung der Oberflächen ständig weitergeht. Vorbild der Systementwicklung ist die Macintosh-Oberfläche. Das aktuelle Amiga-OS 3.0 ist in vielen Bereichen gut in der Folge. Windows-Systeme hingegen zeigen noch zu viele Haken und Ösen, in denen der Anwender sich verstricken kann. Das TOS des Falcon 030 schließlich zeigt ebenfalls viele gute Ansätze, ist aber in manchen Bereichen, bedingt durch die teilweise recht laxe Einstellung Ataris, zu uneinheitlich. Hinzu kommen echte Einschränkungen, wie beispielsweise die nur acht Zeichen langen Dateinamen. Im Vergleich fällt der Falcon auch durch das immer noch fehlende beziehungsweise einfach zu langsame Multitaskingsystem »MultiTOS« heraus.

Alle Systeme erreichen für sich bereits einen hohen Stand an Benutzerfreundlichkeit und effektiver Bedienbarkeit. Letztendlich entscheidend ist die Funktionalität der Anwendungssoftware, da man sich doch immer nur relativ kurze Zeit auf der Betriebssystemoberfläche des Computers aufhält. Und so bleibt den Anwendern eigentlich nur zu wünschen, daß die Entwicklung vor allem im Hinblick auf die Kommunikation verschiedener Software miteinander vorangetrieben wird und sich der Computer immer mehr vom Zauberkasten in ein handhabbares Werkzeug verwandelt. Wir denken, die Bedienungsoberflächen sind in dieser Entwicklung schon bei den Polierarbeiten angelangt. **(wk)**

BÜCHER



Immer gut aussehen

Noch vor fünf Jahren war die Gestaltung von Druckvorlagen ausschließlich professionellen Layoutern beziehungsweise Grafikern vorbehalten. Diese mußten mindestens eine dreijährige Lehrzeit absolvieren, um Aufträge selbst bearbeiten zu dürfen.

Die Flut an Textverarbeitungen und DTP-Applikationen versetzt heute jeden in die Lage, nach einer Stunde Einweisung in das Programm Anzeigen, Prospekte und Plakate anzufertigen. Allzuoft mißachten die frischgebackenen »Grafiker« allerdings die elementarsten Regeln der Gestaltung. Stattdessen erliegt man hin und wieder der Versuchung, alle Fähigkeiten des DTP-Programms aufzuzeigen und mit der »Leistungsfähigkeit« des eigenen Computers zu protzen.

Aus den USA kommt ein Buch, das sogar in der Fachwelt für einiges Aufsehen sorgte. Roger C. Parker gibt in seinem Buch »Looking Good in Print« viele Ratschläge für professionelles Desktop Publishing.

Das Buch beginnt mit einer grundlegenden Einführung in grafische und typografische Hilfsmittel. Spalten, Logos, Kopfzeilen und Zwischentitel sind genauso wichtig wie die Auswahl der richtigen Schrift. Nach einer ausführlichen Erklärung der Gestaltungs-Grundelemente zeigt Parker auf 20 Seiten die häufigsten DTP-Sünden.

Besonders lehrreich ist die Gegenüberstellung jeweils einer guten und einer schlechten Ausführung eines Themas. Diese etwa 50 Seiten sind aber erst die Einstimmung auf den Hauptteil: Darin vermittelt der Autor das erforderliche Wissen, um Zeitungen, Anzeigen, Informationsmaterial und Drucksachen ansprechend zu gestalten.

Das hervorragend geschriebene und didaktisch aufgebaute Buch macht aus Ihnen keinen professionellen Grafiker. Es bietet aber die beste Hilfestellung bei der Erschaffung eigener Drucksachen. Eigentlich sollte jedem verkauften »Calamus« dieses Buch beiliegen.

(Gerhard Bauer/uh)

Roger C. Parker, »Looking Good in Print – Deutsche Ausgabe«, Midas-Verlag, St. Gallen/Schweiz, 1992, ISBN 3-907020-50-2, Preis 69 Mark, 330 Seiten

Ruf mal an

Noch aus der Zeit, als der eigene Rechnerzugang lediglich ein Terminal am Uni-Rechner war, haftet Computernetzen und Mailboxen ein besonderer Reiz an. Leider gibt es immer noch gewisse Vorurteile gegenüber der jeweils anderen Usergruppe. Mailbox-Freaks schauen teilweise verächtlich auf normale User und diese wiederum verurteilen die Datenreisenden als Hacker und Cracker.

In dem Buch »Elektronische Nächte – die Welt der Mailboxen und Computernetze« versucht Dieter Grönling, die Vorurteile gegenüber DFÜ abzubauen. Das 380 Seiten starke Taschenbuch erscheint im Fischer-Verlag.

Das erste Kapitel versucht, die technischen Details zu erläutern. Sowohl bei der Auswahl der Hardware als auch der Software hält der Autor leider eisern an PCs fest. Atari- oder Amiga-Jünger müssen vor der Anschaffung von Modem und Terminalsoftware auch weiterhin die entsprechenden Fachzeitschriften konsultieren.

Anschließend erfährt der Leser einiges über Bildschirmtext und das amerikanische Computernetzwerk »CompuServe«. Daraufhin nimmt uns der Autor mit auf einen Spaziergang durch das von Atari-Anwendern stark frequentierte Maus-Netz sowie durchs Sub-, Fido- und Zerberus-Netz.



Abschließend beschreibt das Buch anhand des Fido-Netzes die Versendung von Nachrichten an Benutzer anderer Netzwerke. Die Schilderung des in der PC-Welt bekannten Point-Programms »Yuppie«.

Der Anhang beschreibt noch sehr kurz einige wichtige Mailboxen und bietet das obligatorische Kurzlexikon mit Begriffen aus der Datenfernübertragung.

Für PC-Anwender ist dieses Buch sicher eine Empfehlung wert, für die Freunde anderer Computersysteme ist »Elektronische Nächte« nur ein Füller im Bücherregal.

(Gerhard Bauer/uh)

Dieter Grönling, »Elektronische Nächte – Die Welt der Mailboxen und Computernetze«, Fischer-Verlag, Frankfurt am Main, 1992, ISBN 3-596-11093-9, Preis 16,90 Mark, 384 Seiten

STRECKENOPTIMIERUNG

Pfadfinder

KURZ TEST

Ein beliebtes Problem, mit dem sich jeder Informatik-Student im Laufe seines Grundstudiums einmal konfrontiert sieht, hat Andreas Streu in eine praktische Anwendung überführt: Die Berechnung des kürzesten Weges zwischen zwei Orten. Praktisch ist sein Public Domain-Programm deshalb, weil es die optimale Autobahnverbindung zwischen zwei Städten berechnet, eine Wegbeschreibung gibt und Angaben über die erwartete Fahrtzeit macht.

Die Bedienung des GEM-Programms ist sehr einfach. Aus einer Auswahl von etwa 100 Städten in allen 16 Bundesländern wählen Sie per Maus nur den Start- und Zielort und starten dann die Berechnung. Nach ein paar Minuten meldet sich »Autobahn« mit der besten Fahrtroute zurück. Der Strecken-Optimierer gliedert sie in eine Liste aller Städte der Reisestrecke mit einer Kilometerangabe für jede Etappe. Der optimale Weg läßt sich auch grafisch auf einer stilisierten Deutschlandkarte betrachten.

Schließlich gibt das Programm auch noch Auskunft über die erwartete Fahrtzeit bei einem Schnitt von 80, 100 oder 130 Stundenkilometern. Einmal berechnete Strecken lassen sich speichern, so daß sie später sofort parat sind. Wer die Daten für die Reise parat haben will, läßt sich alle Berechnungen ausdrucken. Sicherlich gibt es große (kommerzielle) Brüder zu Autobahn, die mehr Städte und schnellere Berechnungen anbieten. Doch schon diese einfach gehaltene PD-Software gibt solide Hilfen zur Reiseplanung.

(Tarik Ahmia/uh)



7 Stunden und 20 Minuten von Berlin nach Trier: Autobahn berechnet optimale Fahrtrouten zwischen 100 Städten

TOS-INFO

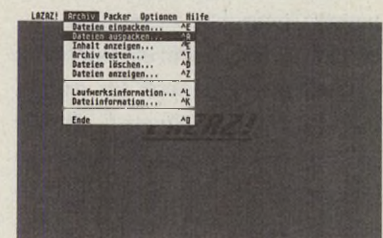
Name: Autobahn
Art: Strecken-Optimierer
Status: Public Domain
Programmierer: Andreas Streu

FÜNF PACKER – EINE SHELL

Eine für alle

KURZ TEST

Wenn Sie ein Programm aus einer Mailbox überspielen, dann bekommen sie es fast immer in »gepackter« Form übertragen: Im Sinne kurzer Übertragungszeiten und niedriger Telefonkosten wird die Software vor der Telefon-Übertragung mit speziellen Komprimierungs-Algorithmen auf etwa die Hälfte ihres ursprünglichen Umfangs reduziert. Vor dem Einsatz müssen Sie die Software mit dem gleichen Komprimierungs-Programm logischerweise wieder auf seine ursprüngliche Länge »auspacken«. Das Ganze hat sich weitgehend durchgesetzt und funktioniert glänzend.



Einheitliche Bedienung für die Packer LHarc, ARC, ARJ, ZIP und ZOO mit der Lazaz-Shell

Bis auf einen Schönheitsfehler: Verschiedene Pack-Algorithmen sind in unterschiedlichen Pack-Programmen realisiert, die vom Benutzer unterschiedliche Bedienungs-Kommandos verlangen, obwohl sie im Wesentlichen dasselbe tun.

Für die fünf gängigsten Packer hat Andreas Papula deshalb eine neue Shell geschrieben, die Schluß mit dem Kommando-Kauderwelsch macht: »Lazaz« ist sauber in GEM eingebunden, läßt sich auch über Tatstatur-Shortcuts bedienen und vereinheitlicht die Arbeit mit den Packern LHarc, ARC, ZOO, ARJ und ZIP. Bei der ersten Benutzung stellen Sie einmalig die Pfade ein, unter denen Lazaz die entsprechenden Packer findet. Danach packt Lazaz Archive nach Belieben ein und aus, zeigt ihren Inhalt an, testet sie oder löscht dateiweise. So dürfen sie getrost vergessen, daß der ARJ-Packer ein Archiv mit dem Kommando »x« auspackt, während ZIP die gleiche Aktion nur mit dem Kommando »-xp« ausführt. Und sollte sich dies einmal ändern, lernt Lazaz dazu: Jedes Kommando, mit dem es die Packer anspricht, darf der Anwender im »Parameter«-Fenster verändern.

(Tarik Ahmia/uh)

Andreas Papula, Römerstraße 20, 6200 Wiesbaden-Delkenheim

TOS-INFO

Name: Lazaz
Kategorie: Packer-Shell
Status: Shareware, 30 Mark
Programmierer: Andreas Papula

KNOBELSPIEL »SHIFT 3«

Blockbuster

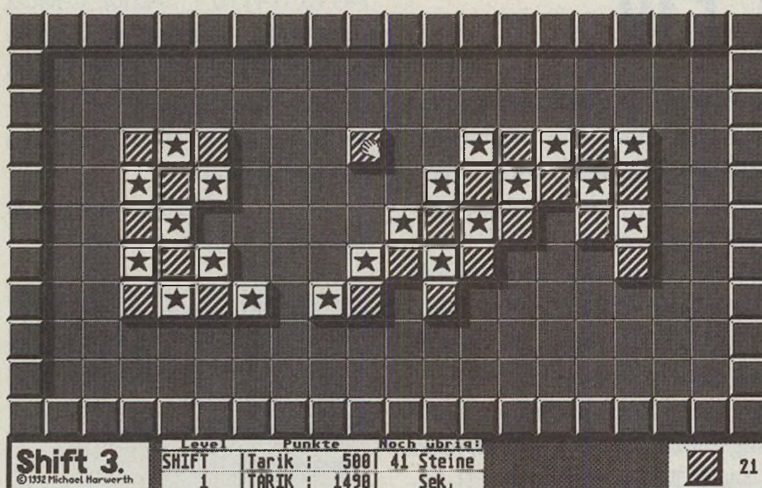
KURZ TEST

Das Erstaunlichste an dem Knobel-Spiel »Shift 3« ist vielleicht, daß es Public Domain ist. So mag es den Ruf der Gratis-Software rehabilitieren und sich in dem Licht sonnen, den Vergleich zur kommerziellen Konkurrenz absolut nicht scheuen zu müssen. Denn Shift 3 hat alles, was ein gutes Spiel braucht: eine überzeugende Spielidee, eine liebevolle und gekonnte Programmierung, eine schöne Grafik und letztlich eine langanhaltende Spielmotivation.

Die Erscheinung von Shift erinnert stark an Meinolf Schneiders Klassiker wie z.B. »Esprit«. Auch bei Shift ist die Grundidee simpel: Sie müssen auf dem Spielfeld verteilte Steine mit der Maus anklicken und so verschieben, daß gleiche Steine nebeneinander liegen. Identische Nachbarn verpuffen von der Spielfläche. Je mehr Steine dabei aneinanderliegen, desto mehr Punkte gibt es. So simpel die Grundidee, so einfallsreich die Variationen. Über 100 neue Level erstrecken sich die Knobeleien, gespickt mit vielen Teleportern, Sprungfeldern, Schneeräumern oder Lichtschaltern. Aber auch für Schikanen wie Leim oder Wegsperren ist gesorgt. Die witzigen und intelligent entworfenen Level steigern die Spielmotivation. Insgesamt haben sich die Programmierer mehr als 100 verschiedene Effekte ausgedacht. Die Bedienung geschieht durchgehend per Maus und das Spielgeschehen untermalen oft digitale Soundeffekte. Wem das noch immer nicht genug ist, der darf in einem exzellenten Editor die Level umdesignen oder neue entwerfen. Shift 3 hat wirklich keinen Haken, nicht einmal den Preis... Glückwunsch an die Programmierer.

(Tarik Ahmia/uh)

Michael Harwerth, Forsthausstraße 14, W-6360 Friedberg



Shift 3: Dank der tollen Umsetzung besteht die Spielmotivation selbst 300 Level.

TOS-INFO

Name: Shift 3
Kategorie: Spiel
Status: Public Domain
Programmierer: Michael Harwerth, Gero Zahn

FUNKUHR-TREIBER »CLOCKDRV«

Optimiert

KURZ TEST

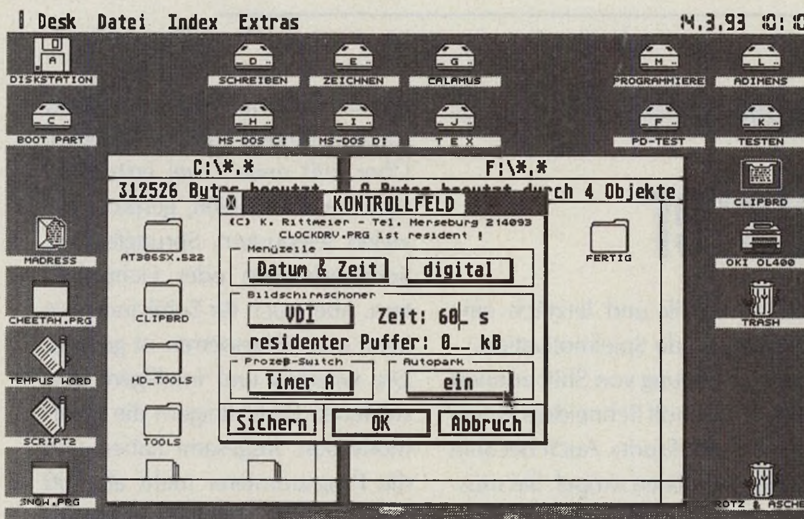
Besitzen Sie eine Funkuhr? Nein, nicht die Programmzeitschrift, sondern einen per Funk gesteuerten Zeitanzeiger. Diese Uhren erhalten Zeit und Datum mit der Genauigkeit von einer millionstel Sekunde per Funkwellen übermittelt. »Clockdrv« ist ein Treiberprogramm, über das Ihr Computer von einem solchen Zeitempfänger die hundertprozentig genauen Daten erhält. Auch wenn Ihr Computer schon über eine Echtzeituhr verfügt, ist der problemlose Anschluß einer Funkuhr empfehlenswert. Diese Uhr ist der des Computers in Sachen Genauigkeit nämlich haushoch überlegen. Außerdem gehören dann auch die lästigen Einstellungen der Sommerzeit der Vergangenheit an.

Der Anschluß der Funkuhr an den Atari erfolgt durch ein einfaches Kabel, als Eingang hat der Programmierer den Joystickport vorgesehen. Dank einer kleinen Einbauanleitung sollte jeder, der schon einen Transistor in Händen hielt, den Umbau vornehmen können.

Weiterhin stellt die von einem CPX-Modul gesteuerte Software einen animierten Bildschirmschoner und eine Menüzeilenuhr zur Verfügung. Nutzen Sie nur diese beiden Funktionen der Software, ist der Gebrauch von Clockdrv kostenlos. Anwender, die den Treiber zum Anschluß einer Funkuhr verwenden, müssen 20 Mark an den Programmierer bezahlen.

(Gerhard Bauer/uh)

Klaus Rittmeier, Preußerstraße 33, 0-4200 Merseburg



Das CPX-Modul stellt auch einen Parker für die veralteten SH-Festplatten zur Verfügung

TOS-INFO

Name: Clockdrv
Kategorie: Treiber für Funkuhren
Status: Shareware
Programmierer: Klaus Rittmeier

IC-DATENBANK »IC-BILD«

Pin für Pin

KURZ TEST

Elektronik-Bastler benötigen immer wieder Informationen über Anschlußbelegungen der verschiedenen integrierten Schaltungen. Für den computerbegeisterten Anwender steht natürlich außer Frage, daß diese Aufgabe eine spezielle Datenbank übernehmen soll. Kann oder will man diese nicht selbst anlegen, gibt es jetzt eine Alternative aus Berlin.

Von Günter Schumann stammt eine Phoenix-Applikation mit Informationen über die wichtigsten EPROMs, TTL- und C-MOS-Chips. Neben der reinen Anschlußbelegung liegt auch ein Bild mit dem »Inhalt« des ICs vor. Diese sauber gestalteten Grafiken sind per Hand – oder besser Maus – gezeichnet und nicht nur gescannt.

Die Public Domain-Grundausstattung enthält nur ein EPROM, neun C-MOS-Typen und zehn TTL-Logikchips. Für jeweils 20 Mark zuzüglich Versandkosten gibt es zwei empfehlenswerte Erweiterungen. Die erste enthält die TTLs 7400 bis 74115 (74116 – 74200), C-MOS von 4000 bis 4044 (4045 – 40109) und die EPROMs 2708 bis 27128 (27256 – 27C020); in den Klammern finden Sie jeweils die Chips des zweiten Pakets.

(Gerhard Bauer/uh)

Günter Schumann, Bundesratufer 5, 1000 Berlin 21

TOS-INFO

Name: IC-Bild
Kategorie: Elektronik-Datenbank
Status: Public Domain
Programmierer: Günter Schumann

HIT BIT

NEUHEITEN & FAVORITEN DER PD-SZENE

Mäuse-Telegramm

Software, frisch eingetroffen: Licht ausschalten, zurücklehnen und **Mandala** starten. Mit nur 387 Bytes inszeniert das Programm psychedelische Grafikorgien auf dem Schwarzweiß-Monitor * »**Fast Serial**«, ein neuer Treiber für die serielle Schnittstelle des STE/TT beschleunigt die Datenübertragung und erlaubt den Zugriff auf die Schnittstellen Modem 2 und Serial 2 * **Gravity** simuliert Gravitationseffekte zwischen drei Körpern sehr anschaulich in 3D * Und wieder ein Update zu **Connect**. Bei Redaktionsschluß ist die Version 1.96 aktuell * Auch für das Festplatten-Utility **Turbo-Cache** gibt es mit der Version 6.0 ein neues Update * **File Select Plus** ist für alle, denen andere File-Selektoren zu groß sind. Es belegt nur etwa 12 KByte * **Divert** erlaubt, »Floppy-Only«-Software auch auf einer Festplatte zu nutzen * **Kraftwerk** überläßt Ihnen die komplette Steuerung eines Gas-Wärmekraftwerkes in einer komplexen Simulation * Wie immer sind alle vorgestellten Programme über das Mausnetz zu beziehen. Natürlich freuen wir uns auch diesmal auf Ihre Meinung und Anregungen. Bitte schreiben Sie an:

ICP Verlag GmbH
Redaktion TOS
Shareware-Forum
Wendelsteinstraße 3
8011 Vaterstetten

DIE SPITZENREITER IM MAUSNETZ

Datei-Name:	Bytes:	Kurzbeschreibung
1. GVIEW220.ZIP	281895	Update des Grafik-Tools »Gem View«, jetzt RSC-Files und Targa-Bilder, Shareware
2. DISKSPEE.ZIP	65780	Neue, schnelle Floppy Routinen, Freeware (TOS 4/93)
3. ARCADIAN.ZIP	44385	The last Arcadian, flotter 3D Flugsimulator, nur Farbe, Public Domain
4. SINF153.LZH	29390	Utility für Systeminformationen V1.53, Public Domain
5. EIN__AUS.LZH	21757	Phönix-Applikation: Einnahme-Überschuß-Rechnung
6. NETHCK31.ZIP	620091	Nethack 3.1, der Rollenspiel-Klassiker
7. UNILEX__D.LZH	141773	Unilex 2.10, modulares Lexikonsystem, Demo
8. VDET__31K.ZIP	238533	Virendetektor 3.1k, gegen Boot- und Linkviren, Shareware
9. ASSIGN1A.TOS	32878	Utility zum komfortablen Ändern der Assign.SYS-Datei
10. CAL__LITE.ZIP	324171	Die kleine Version der Textverarbeitung Calligrapher

Ermittlungszeitraum: März 93. Maus Köln, Hamburg, Berlin, Dortmund

DIE SPITZENREITER DER TOS-LESER

Platz:	Programm:	Autor:	Diskette:	Kurzbeschreibung:
1. (2.)	FastCopy 3.0	M. Backschat	P 2100	Die PD-Version des professionellen Kopier- und Formatierprogramms
2. (3.)	PAD 2.4	Heiko Gemmel	P 2306	Zeichenprogramm, das durch einfache Bedienung und viele Funktionen besticht
3. (1.)	Oxyd 2	M. Schneider	P 2273	Ein ebenso fantastisches wie kniffliges Grübelspiel – für einen oder zwei Spieler
4. (5.)	Sagrotan 4.17	Henrik Alt	P 2194	Anti-Viren-Programm mit einer großen Bibliothek von Bootsektorviren
5. (4.)	Printing Press 3.61	Bernhard Artz	P 2161	Erzeugt Briefköpfe und Poster im beliebigen Format auf fast jedem Drucker
6. (8.)	Minitext 2.9	H. Möller	S 459	Leicht bedienbares Schreibprogramm mit Blocksatz und Preview-Modus
7. (6.)	Rufus	M. Bernards		Komfortables DFÜ-Programm mit umfangreicher Script-Sprache
8. (7.)	Laser Design prof.	Sacha Roth		Ein Grafik & Design Programm für 9-, 24-Nadel- Tintenstrahl- und Laserdrucker
9. (10.)	Virendetektor	V. Söhnitz	P 2210	Bewährter Helfer im Kampf gegen Viren auf Diskette oder Festplatte
10. (9.)	Gemini	Eissing/Steffens		Das alternative Betriebssystem für normale STs; macht TOS 2.06 fast überflüssig

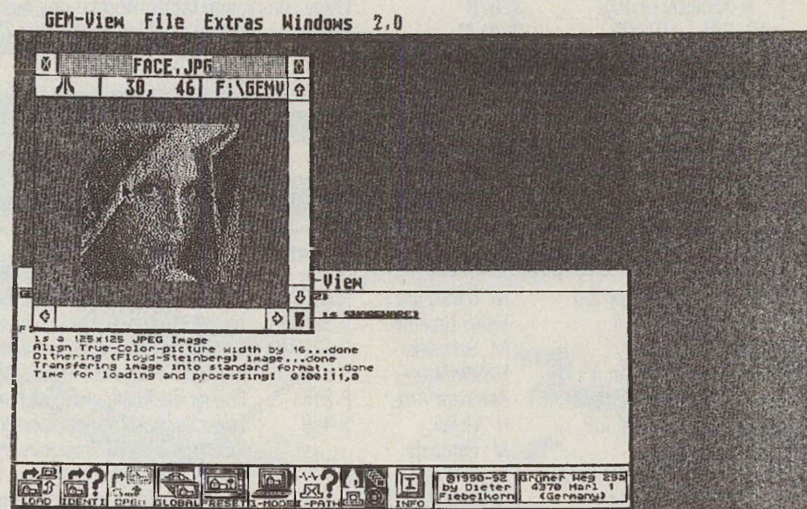
Shareware

Die TOS-Disk

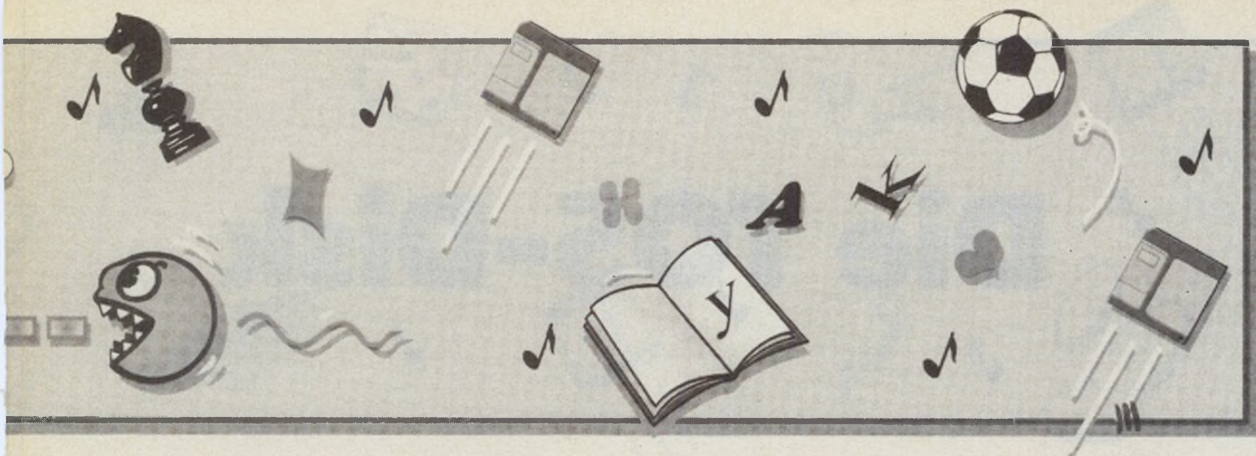
GEM-View

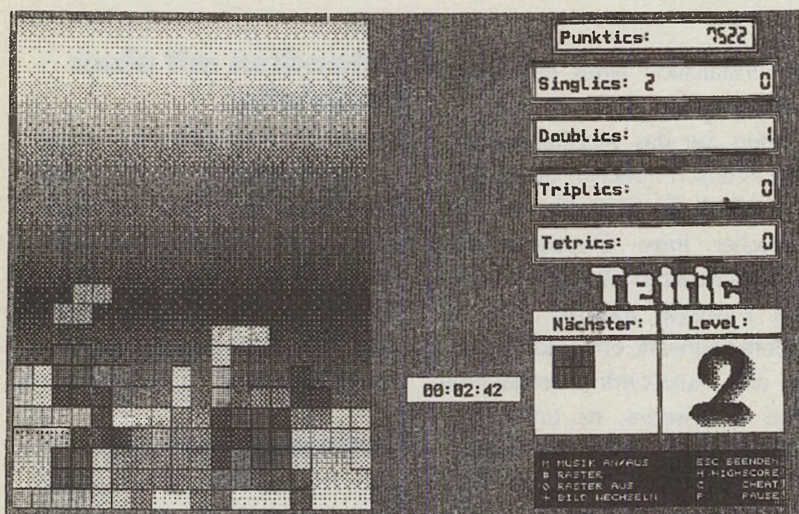
Das Grafik-Utility »GEM-View« lädt Bilder der unterschiedlichsten Grafikformate und stellt diese auf dem ST, TT und Falcon in jeder beliebigen Auflösung und jeder virtuellen Bildschirmgröße dar. Das Programm ist dabei so konzipiert, daß es sowohl als Accessory, als auch als eigenständiges Programm läuft.
Ist die aktuelle Auflösung des Rechners nicht in der Lage, die komplette Anzahl der Farben auf dem Bildschirm darzustellen, so wird das Bild gedithered (monochrome Auflösung) oder es wird die Farbpalette mittels eines speziellen Algorithmus auf die verfügbare Zahl von Farben für eine Farbauflösung heruntergerechnet. Auch stellt GEM-View dem Anwender einige einfache Funktionen, die es erlauben, das Bild während des Ladevorganges zu manipulieren, zur Verfügung. Hierzu gehören das Vergrößern, das Aufhellen, das Korrigieren des Kontrastes, das Ausschneiden eines Bildteils und das Überlagern eines Bildes durch ein weiteres an einer angegebenen Stelle.
GEM-View unterstützt sowohl als Accessory, als auch als Hauptprogramm das AV-Protokoll. Dieter Fiebelkorn erweiterte das Paket um sein »GEM-Show«, ein kleines Programm, das sich unter MTOS als File-Viewer anmelden läßt. Es leitet dann alle Anforderungen an GEM-View weiter und lädt dieses, falls nötig, zuvor.
Im Archiv finden Sie auch »VDI-Fix« von Karsten Isakovic, das einen Fehler im VDI behebt. Sollten Sie noch nicht NVDI benutzen, dann sollten Sie dieses Programm auf alle Fälle vor dem Einsatz von GEM-View in den AUTO-Ordner kopieren, da der Grafikkonverter von einem ordnungsgemäßen Funktionieren des VDI ausgeht. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der beiliegenden Beschreibung von VDI-Fix.
Als zweites zusätzliches Programm finden Sie im Archiv GEM-View »WINX 2.0« von Martin Osieka. Dieses Programm erweitert das GEM Ihres Atari, indem es die Anzahl der verfügbaren Fenster auf 40 vergrößert. Im Ordner WINXV20 finden Sie eine ausführliche Beschreibung, wie diese Erweiterung zu installieren ist.
Die vorliegende Version 2.13 von GEM-View verbreitet der Autor als Shareware. Wenn Sie den Konverter also häufiger benutzen, sind 30 Mark Gebühr an Dieter Fiebelkorn fällig. Für ein derart leistungsfähiges Programm ist dieser Preis sicher mehr als günstig. Updates erhalten Sie nach der Registrierung direkt vom Autor, wenn Sie ihm einen frankierten Rückumschlag und eine formatierte Diskette zusenden.

Dieter Fiebelkorn, Grüner Weg 29a, 4370 Marl-Brassert, Tel. 0 23 65 / 6 59 52



GEM-View erleichtert die Arbeit mit verschiedenen Bildformaten ausgezeichnet





Bei Tetric vergeht die Zeit wie im Fluge

MultiTOS

Für die Verwendung der neuen GEM-Funktionen unter MultiTOS finden Sie im Archiv NEW__AES eine komplette Library für neue AES-Funktionen mit vielen Beispielen nebst den Quelltexten. Dieses mal zeigt Ihnen Richard Kurz, wie Sie die neuen Farb-Icons und die 3D-Buttons im Desktop in eigenen Programmen einsetzen.

Benötigt: Atari Falcon030
Begleitartikel ab Seite 55

Tips und Tricks

Um die richtige Verwendung der Coockies geht es bei den Tips und Tricks für Programmierer dieser Ausgabe. Wie immer finden Sie im Archiv Listings die Quelltexte aller vorgestellten Programme.

Begleitartikel ab Seite 59

Appstart

Die Arbeit mit Archiv-Programmen erleichtert Ihnen unser Packer-Batch »PACK__DIR.TOS«, den Sie mit allen Quelltexten im Archiv Appstart finden. Nach erfolgter Installation ziehen Sie einfach ein Ordner-Icon auf das PACK__DIR.TTP-Symbol. Danach ruft das Programm den durch Sie eingestellten Packer mit den entsprechenden Parametern auf. Dieser legt dann von allen Dateien innerhalb des Ordners - auch von denen in eventuell vorhandenen Unterverzeichnissen - ein Archiv an, das sich nach erfolgreicher Operation im aktuellen Fenster befindet. Der Archiv-Name entspricht dem Namen des Ordners mit der beim Packer üblichen Archiv-Endung.

Begleitartikel ab Seite 48

Tetric

Im Archiv Tetric finden Sie eine Version des allseits bekannten Tetris, bei dem es darum geht, fallende Steine richtig zu positionieren. »Tetric« ist eine neue Umsetzung dieses Spiels für die Auflösung ST-High auf dem ST, (M)STE, TT und Falcon 030. Tetric bietet aber noch einige zusätzliche Schmankerl, von denen an dieser Stelle der Zweispielermodus erwähnt sei, in dem zwei Spieler über ein MIDI-Kabel oder per Modem gegeneinander antreten.

David Reitter erklärte Tetric zwar zur Public Domain-Software, bittet aber alle Anwender, denen das Spiel gefällt und die es daher regelmäßig benutzen, um einen kleinen Obulus.

David Reitter, Albinistraße 10, 6500 Mainz

Japanische Impressionen

In unserem Bildarchiv finden Sie diesmal wieder die Beispiele aus dem Grafik-Anwendungsartikel. Die »Entstehungsgeschichte« der zierlichen Japanerin läßt sich im Begleitartikel in der Anwendungsrubrik leicht nachvollziehen. Sollten Sie mit der einen oder anderen Zeichenphase noch Probleme haben, helfen die Bilder von der Diskette sicher weiter.

Begleitartikel ab Seite 72



So starten Sie die Programme

Wir speichern jeden Monat möglichst viele Programme auf der TOS-Diskette. Das Betriebssystem bietet auf einer zweiseitigen Diskette jedoch nur 720 KByte Speicherplatz. Um dennoch bis zu 1,7 MByte Programme, Tips und Tricks auf der Diskette unterzubringen, haben wir sämtliche Dateien zu einer nichtablauffähigen Version verkürzt. Diese müssen Sie vor dem Start in ihre ursprüngliche Form umwandeln. Dieser Vorgang läuft menügesteuert und beinahe vollautomatisch ab.

Auf jeder TOS-Diskette finden Sie ein Menüprogramm. Dieses Programm arbeitet mit jeder ST/TT-Konfiguration, auf jedem Betriebssystem. Wir empfehlen zum bequemeren Arbeiten eine Festplatte beziehungsweise ein zweites doppelseitiges Laufwerk.

Legen Sie nun die TOS-Diskette in Laufwerk A: und starten Sie Ihren Computer. Das Hauptverzeichnis enthält folgende Dateien:

Name	Beschreibung
ARCHIV	Ordner mit gepackten Programmen
LIESMICH.TXT	Wichtige Informationen zur TOS-Diskette
MENU.TOS	Das Menü-Programm
MENU.INF	Info-Datei für das Hauptprogramm
RAM256K	RAM-Disk mit 256 KByte
RAM720K	RAM-Disk mit 720 KByte

Die Datei »LIESMICH« gibt – falls notwendig – Hinweise zur korrekten Installation eines entpackten Programms.

Starten Sie das Menüprogramm. Auf Wunsch installiert dieses eine RAM-Disk, deren Größe der freie Speicher Ihres Computers bestimmt. Besitzen Sie einen Rechner mit 1 MByte Speicher und nur einem Laufwerk, entfernen Sie bitte alle Auto-Ordner-Programme und Accessories, da unser Programm in diesem Fall automatisch eine 720 KByte große RAM-Disk anlegt. Verwenden Sie einen Atari ST mit nur 520 KByte, ist die RAM-Disk auf 256 KByte beschränkt.

Wichtig: Einige Programme der TOS-Diskette lassen sich ausschließlich mit mindestens 1 MByte Speicher entpacken!

Das Menüprogramm gibt eine Übersicht der auf der TOS-Diskette befindlichen Dateien. Im Textkasten sehen Sie die vom Programm unterstützten Funktionen.

Entpacken mit einem Laufwerk

Markieren Sie ein Archiv Ihrer Wahl und geben Sie als Datenlaufwerk A: an (siehe Textkasten). Über <X> entpackt das Programm zunächst die Dateien in die RAM-Disk (Laufwerk P:) und kopiert nach einer Meldung auf Diskette. Halten Sie sich stets zwei formatierte Datendisketten bereit, um alle Archive zu entpacken. Entpacken Sie auf diese Weise alle anderen Archive. Mit <Q> kommen Sie zurück zum Desktop.

Entpacken mit einer Festplatte

Besitzer einer Festplatte benötigen keine RAM-Disk. Wählen Sie eine Partition mit etwa 1,5 MByte freiem Speicher als Datenlaufwerk, markieren Sie alle gewünschten Archive und entpacken Sie diese mit <X>. Mit <Q> gelangen Sie wieder zum Desktop.

Ordnung muß sein

Jedes Archiv findet in einem eigens auf dem Datenlaufwerk angelegten Ordner Platz. Dies dient lediglich der besseren Übersicht.

Bei Problemen und Fragen zur TOS-Diskette stehen wir über die Hotline am Mittwoch von 15 bis 16 Uhr unter der Rufnummer 0 81 06 - 33 9 54 zur Verfügung. **(uh)**

Defekte Disketten schicken Sie bitte an:
Leserservice TOS
Kennwort: Diskette 5/93
Innere-Cramer-Klett-Str. 6
8500 Nürnberg 1

Die Tastaturbefehle

Taste	Wirkung
I	Zeigt den Inhalt eines Archivs
L	Bestimmt das Laufwerk, auf dem die entpackten Dateien gespeichert werden
M	(De)-Selektiert ein Archiv
Q	Programmende
X	Entpackt selektierte(s) Archiv(e)



■ **Harmonizer mit Pfiff**



MusicoM

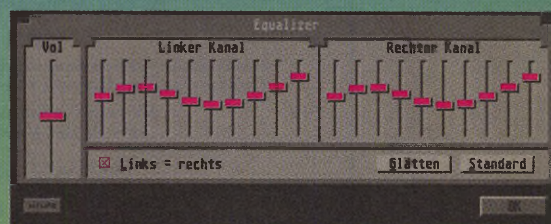
Der Harddisk-Recorder

für den Falcon030

Der Falcon030, Ataris neuer Computer, sorgt für Spitzenleistung in Sachen Grafik und Sound. Und mit Musicom bringen Sie dem Falcon die Flötentöne bei. Ob mit 8 oder 16 Bit und in beliebiger Qualität schluckt der Falcon alles, was Sie in seine Mikrofonbuchse schicken.

Der Clou dabei: Musicom bietet Ihnen viele DSP-Effekte, um die aufgenommene Musik oder Ihre eigene Stimme zu verändern – in Echtzeit!

Holen Sie Michael Jackson aus der CD und singen Sie an seiner Stelle. Der Effekt Karaoke löscht die Gesangsstimme aus fast jedem Musikstück. Versetzen Sie sich in die Alpen, denn mit dem Digital Delay stehen Sie auf dem Matterhorn. Nutzen Sie den Falcon für überraschende Musikeffekte und Vertonungen. Flanging und Phasing sind kein Problem. Wer Lieder in Echtzeit transponieren oder 3-stimmig mit sich selbst singen will, ist beim Harmonizer richtig. Und mit dem 10-Band-Grafik-Equalizer peppen Sie minderwertige Aufnahmen so richtig auf. Natürlich können Sie alles auf Festplatte aufnehmen und später wiedergeben. Und der Preis? Nur 98 Mark – na bitte!



■ **Equalizer für alle**
■ **Karaoke ohne Ende**

»... replacing hundreds of dollars' worth of special-effects pedals.« (BYTE 2/93)

»... für alle Falcon-030-Besitzer mit Soundambitionen ein Muß.« (ST-Magazin 3/93)

BESTELLSCHEIN

Ich bestelle zu Ihren Bedingungen:
_____ Ex. MUSICOM zum Einzelpreis von DM 98,–
= Gesamtpreis DM ________. Art.-Nr.: 850 00 55
Ein Euroscheck in gleicher Höhe liegt bei.
Lieferanschrift:

....
Name, Vorname

....
Straße

....
PLZ/Ort

....
Datum, Unterschrift

Ihre Bestellung richten Sie bitte an:

ICP Verlag GmbH & Co. KG
Leserservice TOS
Innere-Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1

IMPRESSUM

TOS

MAGAZIN PLUS SOFTWARE
FÜR ATARI ST & TT

Redaktion und Anzeigenabteilung:
ICP-Innovativ Computer-Presse GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3 · 8011 Vaterstetten
Telefon (0 81 06) 3 39 54 / Telefax (0 81 06) 3 42 38

Redaktionsaußenstelle: Wolfgang Klemme
Varloher Str. 1 · 4478 Geeste · Tel. (0 59 07) 71 12 · Fax (0 59 07) 72 47

CHEFREDAKTEUR:
Horst Brandl (hb)
(verantwortlich für den redaktionellen Teil)

CHEF VOM DIENST: Gabriele Gerbert

RESSORTLEITUNG TEST: Ulrich Hofner (uh)

REDAKTION:
Wolfgang Klemme (Leit. Red./wk), Armin Hierstetter (ah)

FREIE MITARBEITER:
Martin Backschat, Gerhard Bauer, Jürgen Lietzow, Dietmar Lorenz, Rüdiger Morgenweck, Christian Opel, Gert Schneider, Kai Schwirzke, Michael Spehr, Andreas Wischerhoff

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

REDAKTIONSASSISTENZ: Jutta Espig

LAYOUT:
Rolf Boyke (Cheflayouter)

FOTOS: Detlef Kansy

ANZEIGENLEITUNG:
Marie-Jeanne Jaminon-Brandl (verantwortlich für Anzeigen)
Telefon 0 81 06/40 06, Telefax: 0 81 06/3 42 38

ANZEIGENGRUNDPREISE:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.4.1990.
1/1 Seite sw: DM 3900,-. Farbzuschlag: eine Zusatzfarbe aus Euroskala DM 975,-, zwei Zusatzfarben aus Euroskala DM 1365,-.
Vierfarbzuschlag DM 1755,-.

GESCHÄFTSLEITUNG:
Adolf Silbermann, Dieter G. Uebler

ERSCHEINUNGSWEISE: TOS erscheint monatlich

BEZUGSPREISE:
Das Einzelheft kostet DM 14,90. Der Abopreis beträgt DM 76,- pro Halbjahr für 6 Ausgaben.
Abonnementpreis Ausland: auf Anfrage.

SONDERDRUCK-DIENST:
Alle Beiträge dieser Ausgabe sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten.

SATZ:
Journalsatz GmbH, Zittelstr. 6, 8000 München 40

DRUCK:
ADV-Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17-19, 8900 Augsburg 1

VERLAGSLEITUNG, VERTRIEB, ABO-VERWALTUNG:
ICP-Innovativ Computer-Presse GmbH & Co. KG, Innere-Cramer-Klett-Straße 6, 8500 Nürnberg 1, Telefon 09 11/53 25-0, Telefax: 09 11/53 25-1 97
Abo-Verwaltung: Frau Bauer, Telefon 09 11 / 532 51 79

MANUSKRIPTEINSENDUNGEN:
Eingesandte Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie anderen Stellen zur Veröffentlichung oder zur gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das vermerkt werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den vom ICP-Innovativ Computer-Presse GmbH & Co. KG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

INSERENTEN-VERZEICHNIS

Civilization

Von Heinrich Lenhardt Mit »Civilization« erscheint Sid Meiers jüngster Streich endlich für den Atari.
Durch Maus und Menüs leiten Sie die Geschicke Ihrer Untertanen durch die Jahrtausende, gründen neue Städte, lernen andere Stämme kennen und erforschen allmählich die ganze Welt. Ihr Ziel ist es, genug technisches Wissen zu erlangen, um mittels bemannter Raumfahrt einen neuen Planeten anzusteuern. Das gelingt Ihnen aber nur, wenn Ihre Bevölkerung vorher nicht durch eroberungswütige Nachbarn oder Armut und Hunger dahingerafft wurde.
Daß kein Spiel wie das andere ist und »Langeweile« für Zivilisationsschöpfer am Atari ein Fremdwort bleibt, zeigt schon der Anfang. Sie haben die Wahl, auf der guten alten Erde zu spielen oder einen zufälligen Planeten entwerfen zu lassen. Danach dürfen Sie einstellen, wieviele Völker insgesamt um die Vorherrschaft ringen (drei bis sieben). Sie spielen immer alleine; alle Rivalen übernimmt der Computer, dessen Stärke Sie durch die Wahl des Schwierigkeitsgrades bestimmen.
Alle Kommandos wickeln Sie über das Anklicken von Menüpunkten ab. In den ersten Zügen beschränken sich Ihre Tätigkeiten darauf, einen günstigen Platz zu finden, um die Hauptstadt Ihres künftigen Reiches zu gründen. Ein fruchtbares Fleckchen Land in der Nähe eines Gewässers ist genau das richtige. Per Kommando »Build City« gründen die ersten Siedler eine neue Metropole. Nachdem die erste Stadt einen schwungvollen Namen erhalten hat, läßt sie sich auf der Landkarte anklicken. Daraufhin erscheint eine Übersicht, die über Vorräte, Bevölkerungszustand und momentane Bauaktivitäten informiert. Jede Stadt kann einen »Gegenstand« herstellen, dessen Vollendung eine bestimmte Anzahl von Runden verbraucht. Sie können verschiedene Armeetypen aufstellen, um für die Verteidigung zu sorgen oder einen Angriff gegen eine andere Zivilisation vorzubereiten. Durch das Errichten von bestimmten Gebäuden wie Marktplätzen, Stadtmauern und Getreidespeichern sichern Sie die Versorgung, fördern die gesellschaftliche Entwicklung oder stärken die Sicherheit der Ortschaft.
Im Lauf des Spiels kommen immer wieder neue Alternativen im Entwicklungs-Menü dazu. Das liegt daran, daß Ihre Zivilisation unabhängig von den Bauvorhaben der Städte jeweils an einer Errungenschaft brütet. Aus einer Erfindung ergeben sich wieder andere: Ohne das Rad kann man keine Streitwagen bauen; ein Marktplatz ist erst dann sinnvoll, wenn Ihr Volk mit Währungen umgehen kann. Die Entscheidung, welche Entwicklung als nächste in Angriff genommen werden soll, hat weitreichende Auswirkungen für das eigene Volk.
Zu Beginn sollten wir einen neuen Siedlertrupp »bauen«, unsere erste Einheit wurde ja bei der Stadtgründung seßhaft. Nach ein paar Runden taucht prompt ein Planwagen-Symbol auf, das die neuen Siedler repräsentiert und das Sie über die Karte schieben. Alle unerforschten Regionen der Spielwelt sind schwarz; erst nachdem eine Ihrer Einheiten ein unbekanntes Gebiet betreten hat, wird es dauerhaft sichtbar. Bald werden Sie den Kontinent durchquert haben, weitere Städte gründen, sie mit Straßen verbinden sowie Ackerland und Bergbau betreiben. Doch was wartet jenseits des Ozeans auf Sie? Baut Ihr Volk bereits Schiffe, lassen sich andere Länder ansteuern.
Bei dieser Gelegenheit machen Sie meist Ihre erste Bekanntschaft mit anderen Zivilisationen. Nähert man sich einer fremden Stadt, erscheint rasch ein Abgesandter. Die wenig liebevolle, aber wirkungsvolle Faustregel für den Umgang mit anderen Kulturen lautet »Verbünde Dich mit ihnen, wenn sie stark sind; vernichte sie, wenn sie schwach sind«.

TOS-INFO
Titel: Civilization
Hersteller: Microprose
Monitor-Typ: farbe
Schwierigkeit: mittel
Spiele-Typ: Strategiespiel
Preis: ca. 100 Mark
Atari STE: ja



Civilisation von Star-Designer Sid Meier: Spionageberichte aus dem Feindesland



Übersicht der wichtigsten Infos über eine Stadt: leicht gebogene Regeln der Wirklichkeit

Diese geschickte Mischung aus Strategiespiel, Wirtschafts-Simulation und taktischem Einheitengeschiebe wurde in eine einfache Bedienung gepreßt und ebenso leicht bekömmlich wie motivierend serviert. Bei Civilization schlägt der »Noch ein Viertelstündchen«-Effekt gnadenlos zu. Es gibt einfach so viel zu tun, zu entdecken und zu probieren. **(uh)**

United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44 / 40 80

TOS-WERTUNG: 8
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆

FIRST LOOK



Im Rausch der Farben

Grafikprogramme in TrueColor sind der letzte Schrei unter den Zeichenjüngern der TOS-Gemeinde. Mittlerweile sind auch einige neue Kandidaten zur Testreife gediehen. Schauen wir also einmal, was sich alles mit solcher Farbenvielfalt anstellen läßt. Neben den Farben sind auch die Effekte immer stärker im Kommen. »Rendering« ist eines der großen Schlagworte in der derzeitigen Entwicklung. Wir untersuchen einmal am praktischen Beispiel, welch sinnvolle Unterstützung entsprechende Software für die Grafik- bzw. DTP-Anwender bietet.



Tester auf Hochtouren

Vom Sommerloch noch keine Spur, denn gut gefüllt präsentiert sich auch in der nächsten Ausgabe unsere Testabteilung. Neben der neuen Datenbank Twist von Maxon haben wir uns den Gemulator, einen Atari-Emulator für PCs, vorgenommen. Und in unserer Kurztestserie gibts interessante Vorstellungen über Vokabeltrainer, Hotelsoftware, Arcer und Dokumentenverwalter.

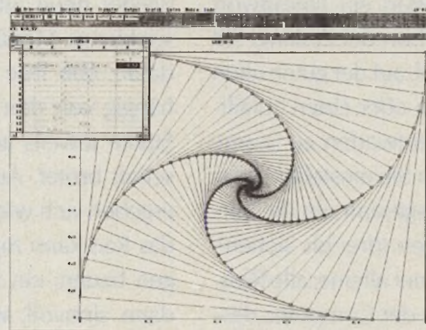
Auf Diskette

Auf der TOS-Diskette finden Sie die Vollversion eines DTP-Programms oder einer Textverarbeitung, da uns das Programm wegen des CeBIT-Trubels nicht rechtzeitig für diese Ausgabe erreichte. Außerdem enthält die TOS-Disk viele Tips und Tricks.



Mathematik mit Tabellenkalkulation

Oft werden die herrlichen Tabellenkalkulationen nur zu solch schnöden Aufgaben mißbraucht, eine Unmenge an Zahlen aufzusummieren und anschließend die Daten zur Speicherung abzulegen. Doch effektiv und wirkungsvoller läßt sich die moderne Rechenmaschine Tabellenkalkulation in der Mathematik einsetzen, zum Üben, Zeichnen, Forschen, ... lassen Sie sich inspirieren.



Punktfolgen in einer XY-Grafik, dargestellt mit LDW Power Calc



Druckerpower auf der CeBIT

Für die Druckerfirmen ist die CeBIT immer der Zeitpunkt für neue Vorstellungen. Wir haben für Sie die Neuheiten gesammelt und präsentieren im schnellen Überblick, was sich Neues an Nadlern und Lasern in Hannover fand.

Die Redaktion behält sich kurzfristige Themenänderungen aus aktuellem Anlaß vor.

Die nächste Ausgabe von TOS erscheint am
28. Mai 1993

KONTRAST KOMPLETT

Raknarök

Mit Raknarök erhalten Sie einne ausgefeilte Phoenixapplikation zur Literaturverwaltung, entwickelt von Eric Böhnisch. Seien es nun Zeitschriften, Bücher, wissenschaftliche Arbeiten oder beliebige andere Schriftwerke. Mit Raknarök sind Sie immer auf dem laufenden. Mit Raknarök ist es ein Kinderspiel, die verschiedenen Literaturgattungen, Autoren und -daten, Verlage und natürlich beliebige Schriftstücke mit allen Daten (wer, wann, wo, was...), Kommentare etc. zusammenfassen. Über Schlagwort- und Personentabelle stellt Raknarök mächtige Suchfunktionen zur Verfügung. Trotz allem: Raknarök ist bezahlbar: DM 99,- inkl. ausführliche Dokumentation.

audioBox

Die audioBox verwandelt Phoenix in eine perfekte Musikverwaltung. Diese Datenbankapplikation erledigt auch die Verwaltung Ihrer kompletten Musiksammlung, sei es auf LP, MC, CD, DAT oder was auch immer. Die audioBox weiß, wo sich welches Musikstück befindet und wer ihn verbrochen (gespielt) hat. audioBox verwaltet Tonträgerart, Aufnahmetechnik, Produzenten, Interpreten, Länge usw.
Damit es schön einfach geht, gibt's 'ne ausführliche Anleitung. Wenn das nicht reicht, hat audioBox eine eingebaute Online-Hilfe, und für Ihre MC's druckt audioBox auch noch die Etiketten. Preis: DM 69,

videoBox

Die Phoenixappliaktion videoBox beseitigt wirkungsvoll das Problem 'Auf welcher Kassette ist ... ?' oder 'Wo ist noch Platz für ...?'
Durch Verwaltung von Spiel- und Leerzeit nutzen Sie Ihre Kassetten optimal. Über die komfortable Listenfunktion stellen Sie sich ganz schnell und unproblematisch Ihr privates Kinoprogramm zusammen. Für das perfekte Outfit Ihrer Videokassetten sorgt die eingebaute Druckfunktion, die beide Arten von Kassettenaufklebern drucken kann. Mit ausführlichem Handbuch und der sagenhaften Online-Hilfe kostet auch videoBox nur DM 69,

adressBox

Kennen Sie auch das Problem der endlosen Zettelwirtschaft (Wo ist denn nun wieder die Adresse hin?) adressBox, die Phoenixapplikation hilft Ihnen dabei weiter. Es archiviert alle Arten von Adressen. Über die bekannten PopUp-Listboxen von Phoenix werden bei der Erfassung einer Adresse, die Art der Adresse (Geschäfts- oder Privatadresse etc.) von den übergeordneten Tabellen fehlerfrei übernomme. Das Bonbon der adressBox ist die Übernahme der Postleitzahl, der dazugehörenden Stadt und der Telefonvorwahl aus einer vorhandenen Tabelle, wobei Sie nur ein Feld anklicken müssen. Für die Ordnung im zahlen Sie bei uns nur DM 69,-

gigBox

Diese Phoenixappliaktion ist eine unentbehrliche Arbeitserleichterung für Musiker, Bands, Alleinunterhalter, Tonstudios und alle, die auch was mit Musik zu tun haben (oder haben wollen). gigBox verwaltet Banddaten, Veranstaltungen und Veranstaltungsdaten (bis hin zu Bühnen- und Lichtverhältnissen), Repertoire, erstellt Gastspielverträge und verwaltet Ihre Sammlung an Midisongs (Datenträger, Namen, verwendete Systeme etc.), damit nichts verloren geht.
Damit ist gigBox auch ein ideales Werkzeug für Midi-Freaks. gigBox erhalten Sie mit ausführlicher Beschreibung und einer grossen Online-Hilfe für nur DM 99,-

WATCHie

Haben Sie nie die richtige Uhrzeit zur Hand? Verpassen Sie wichtige Termine, nur weil Sie wieder am Computer sitzen? Dann brauchen Sie WATCHie. Es bringt die Uhrzeit auf den Punkt (Bildschirm). Durch einen integrierten Kalender mit Terminplaner werden Sie immer an die wichtigen Termine erinnert. Wer möchte, kann auch noch verschiedene akustische Signale zu jeder vollen, halben oder viertel Stunde klingen lassen (Kirchenglocke, Kuckucksuhr, Big Ben etc.). Zusätzlich hat WATCHie hat vier unabhängige Weckfunktionen, damit Sie in Zukunft die Zeit nicht mehr vergessen (Abendessen, Tagesschau etc.). WATCHie kostet unglaubliche DM 39,-

Unilex, das Lexikonsystem

Unilex ist eine universelle Lexikonsoftware, mit der Sie bequem beliebige Lexika erstellen und verwalten können. Als ACC installiert haben Sie von jedem GEM-Programm aus Zugriff auf Ihre Datenbanken. Archivieren läßt sich mit Unilex alles, was man in Worte fassen kann. Als Beispiele finden Sie ein Übersetzungslexikon Deutsch-Englisch, Englisch-Deutsch, ein Computer & DFÜ Lexikon, eine Post- und Bankleitzahlendatenbank, ein Drogenlexikon, ein Dinosaurierlexikon und einige andere, bereits fertige, im Lieferumfang. Läuft GEM-Konform in allen Auflösungen und auf allen Rechnern für nur DM 99,-

toXis, der Virenkiller V5.5

In der Version 5.5 arbeitet toXis als Schutzengel im Hintergrund, erst wenn Viren in Ihr System eindringen, schlägt toXis Alarm. toXis überwacht im Hintergrund Bootsektoren und Programme. Legen Sie eine Diskette mit Bootsektorviren oder starten virenverseuchte Software, gibt toXis entsprechende Warnungen aus und verhindert damit eine Ausbreitung der Viren. Neben den bekannten Features wie Erkennung und Vernichtung von Boot- und Linkviren, Bootsektorschuz und -reperatur, Viren- und Programmbibliotheken etc. bietet toXis jetzt auch noch die Möglichkeit Laufwerke mit einem Schreibschutz zu versehen. Und das für nur DM 59,-

Ausblick

Tja, demnächst wird es natürlich auch wieder viel neues geben: midicom, das Midi-Netzwerk, daß bis zu 7 Rechner preiswert und einfach vernetzen kann, Workhorse, das Arbeitspferd, eine kleine aber feine Auftragsabwicklungsapplikation für Phoenix, die Rechnungen, Briefe und Mahnungen schreibt und fakturieren kann; außerdem natürlich noch Conor, die freundliche Fakturierung mit umfangreichen Funktionen, wie z.B. Electronic Banking, Finanzbuchhaltung u.a.

Bei Informationsdefiziten rufen oder faxen Sie uns doch einfach an!

Karma, der Bilderkonverter

Karma ist der Grafikkonverter für (fast) alle Grafikformate. Voll automatisch werden über 100 Formate von Atari, Amiga, Mac und PC erkannt und in das gewünschte Zielformat konvertiert. Neben der manuellen Einzelbildkonvertierung kann Karma auch ganze Ordner, Pfade oder Laufwerke automatisch abarbeiten. GEM-Vektorgrafiken kann Karma in Bitmap-Grafiken konvertieren.
Desweiteren bietet Karma die bearbeitung von Bildausschnitten, Histogrammausgleich, die Konvertierung von Farb- und Graubildern und natürlich eine grossbildschirmtaugliche GEM-Oberfläche. Karma errhalten Sie für nur DM 59,

GL, die GEM-Library V1.5

Nun ist es endlich soweit! GEM-Programmieren ist jetzt ganz einfach geworden: GL ist da. Es ermöglicht Ihnen auf einfache Weise, komplexe GEM-Programme schnell und unkompliziert zu entwickeln. GL kann vollautomatisch Dialoge zeichnen und verwalten (auch in Fenstern), es verwaltet die Menüleisten, ermöglicht Ihnen Pop-Up-Menüs und bietet in der Version 1.5 ganz neu eine Cookie - Abfrage, Routinen zum Laden von IMG- und PAC-Bildern, komfortable Desktopfunktionen und eine eigene Fileselectorbox. GL hat ein Online-Help und ist für PurePascal oder PureC erhältlich. Je Version nur DM 14[illegible] Beide Versionen im Bundle kosten nur DM 229,

Alle Produkte erhalten Sie bei Ihrem Händler um die Ecke oder direkt bei uns:

Neumann-Seidel GbR
Hafenstr. 16
2305 Heikendorf
Tel: (0431) 241247, Fax (0431) 245230
Mailbox: (0261) 69005
(Sonntag-Freitag von 19-6 Uhr)

• = unverbindliche Preisempfehlung